

# Глоссарий

- ◆ #Panel Horiz — Количество панелей по горизонтали
- ◆ #Panel Vert — Количество панелей по вертикали
- ◆ 1 Light — Один источник света
- ◆ 1D — Одномерный массив
- ◆ 2 Lights — Два источника света
- ◆ % Along Path — Часть траектории
- ◆ 2 Vertices Selected — Выделены 2 вершины
- ◆ 2D Count — Число элементов двухмерного массива
- ◆ 2-Sided — Двусторонний материал
- ◆ 3D Snaps Toggle — Переключатель объектных привязок
  
- ◆ A Keyframe per Frame — Ключевые кадры на каждый кадр
- ◆ About — Информация о ...
- ◆ Abs. Effect — Абсолютное влияние
- ◆ Absolute: World — Абсолютные координаты в мировой системе координат
- ◆ Acceleration — Ускорение
- ◆ Actions — Воздействия
- ◆ Active Blending — Активное сопряжение
- ◆ Active Shade — Активная раскраска
- ◆ Active Time Segment — Активный временной интервал
- ◆ Active — Активный
- ◆ Adaptive Degradation — Адаптивная деградация
- ◆ Adaptive subdivision — Адаптивное подразбиение
- ◆ Adaptive Undersampling — Адаптивная дискретизация
- ◆ Add Arm — Добавить руку

- ◆ Add Atmosphere or Effect — Добавить атмосферу или эффекты
- ◆ Add Atmosphere — Добавить атмосферный эффект
- ◆ Add Custom Colors — Добавить дополнительные цвета
- ◆ Add Default Lights To Scene — Добавить в сцену источники света, установленные по умолчанию
- ◆ Add Keys — Добавить ключи анимации
- ◆ Add Legs — Добавить ноги
- ◆ Add Link — Добавить связь
- ◆ Add Point — Добавить точку
- ◆ Add Selected Objects to Highlighted Layer — Добавить выделенные объекты в подсвеченный слой
- ◆ Add Spine — Добавить позвоночник
- ◆ Additional Parameters — Дополнительные параметры
- ◆ Additive — Аддитивный
- ◆ Adjust Pivot — Установить положение опорной точки
- ◆ Adjust Transform — Выровнять преобразования
- ◆ Adopt the File's Unit Scale? — Адаптировать под единицы открываемого файла?
- ◆ Advanced Effects — Дополнительные эффекты
- ◆ Advanced Lighting — Алгоритмы расчета освещенности
- ◆ Advanced Options — Дополнительные опции
- ◆ Advanced Settings — Дополнительные настройки
- ◆ Advanced Transparency — Дополнительная настройка прозрачности
- ◆ Adv Rot Smoothing — Улучшенное сглаживание вращения
- ◆ AEC Extended — Архитектурные объекты
- ◆ AEC Templates — Шаблоны архитектурных материалов
- ◆ Affect Diffuse — Влиять на диффузные свойства
- ◆ Affect Pivot Only — Воздействовать только на опорную точку
- ◆ Affect Reflections — Влиять на отражения
- ◆ Affect Specular — Влиять на блики материалов
- ◆ Air Resistance — Сопротивление воздуха
- ◆ Align Clusters — Выровнять блоки
- ◆ Align Options — Способы выравнивания
- ◆ Align Orientation — Выровнять ориентацию
- ◆ Align Position — Выровнять положение

- ◆ Align Selection — Выровнять положение выделенного объекта
- ◆ Align to Face Normal — Выровнять по нормали к грани
- ◆ Align to View — Согласовать развертку граней с изображением в видовом окне
- ◆ Align Z — Выровнять по оси Z
- ◆ Align — Выравнивание, выровнять
- ◆ Alignment X — Расположить Gizmo вдоль оси X
- ◆ Alignment — Выравнивание
- ◆ All Edge Midpoints — В серединах всех ребер
- ◆ All Faces Centers — По центрам всех граней
- ◆ All Links — Все связи
- ◆ All Objects — Все объекты
- ◆ All Vertices — Во всех вершинах
- ◆ All — Все
- ◆ Allosaur — Динозавр
- ◆ Allow Upside Down — Разрешить переворот
- ◆ Along Edges — Вдоль ребер
- ◆ Along Offset Splines — Вдоль сплайна с учетом смещения
- ◆ Along Parallel Splines — Параллельно сплайну
- ◆ Alternate — Альтернатива
- ◆ Ambient Light — Фоновое освещение
- ◆ Ambient Only — Только фоновое освещение
- ◆ Ambient Color — Цвет фонового освещения
- ◆ Ambient — Фоновое освещение, цвет фона
- ◆ Amount (Amt) — Величина, количество, степень
- ◆ Amount Inset — Величина врезки
- ◆ Amplify — Сжатие/Растяжение
- ◆ Analyze — Анализ
- ◆ Analyze Complete — Анализ завершен
- ◆ Analyze Results — Результаты анализа
- ◆ Analyze World — Анализ обстановки
- ◆ Analyzers — Анализаторы
- ◆ Angle of Incidence — Угол падения
- ◆ Angle Snap Toggle — Переключатель режима угловой привязки
- ◆ Angle V — Отклонение на угол по координате V
- ◆ Angle — Угол
- ◆ Animated Tracks — Анимированные треки

- ◆ Animation Constraint — Ограничение анимации
- ◆ Animation Controller — Контроллер анимации
- ◆ Animation Workbench — Стенд аниматора
- ◆ Animation — Анимация
- ◆ Anisotropic Basic Parameters — Основные параметры анизотропного материала
- ◆ Anisotropy — Анизотропия
- ◆ Ankle Attach — Лодыжка
- ◆ Ankle Joint — Голеностопный сустав
- ◆ Antialiasing Options — Настройки сглаживания
- ◆ Antialiasing — Сглаживание
- ◆ Aperture — Диафрагма
- ◆ Aperture Width — Величина диафрагмы
- ◆ Applied IK — Привязанная инверсная кинематика
- ◆ Apply — Применить
- ◆ Apply Colors Now — Применить цвета
- ◆ Apply IK — Применить инверсную кинематику
- ◆ Apply Material — Применить материал
- ◆ Apply Operand Material — Применить материал операнда
- ◆ Arc — Дуга
- ◆ Architectural — Архитектурный
- ◆ Archive — Архив
- ◆ Area — Участок, область, по всей поверхности
- ◆ Area Light Dimensions — Размер зоны освещения
- ◆ Area Shadows — Размытые тени
- ◆ Array Dimensions — Размерности массива
- ◆ Array Transformation: World Coordinates (Use Pivot Point Center) — Преобразование массива: глобальная система координат (использовать опорную точку)
- ◆ Array — Массив
- ◆ Aspect — Соотношение сторон
- ◆ Aspect Ratio — Соотношение размеров
- ◆ Assign Controller — Назначение контроллера
- ◆ Assign Material to Selection — Назначить материал выделенному объекту
- ◆ Assign Position Controller — Назначить контроллер положения
- ◆ Assign Renderer — Назначить визуализатор
- ◆ Assign to Children — Применить к дочерней (кости)
- ◆ Assign to Link — Назначить связь

- ◆ Assign to Root — Применить к корневой (кости)
- ◆ Assign Transform Controller — Назначение контроллера преобразований
- ◆ Assign — Назначить
- ◆ Assume Skin Pose — Восстановить положение персонажа
- ◆ Atmosphere Shadows — Тени от атмосферных объектов
- ◆ Atmosphere — Атмосфера
- ◆ Atmospheres & Effects — Атмосфера и эффекты
- ◆ Atmospheric — Атмосферные явления
- ◆ Attach List — Список присоединяемых объектов
- ◆ Attach Mult — Присоединить несколько объектов
- ◆ Attach to Node — Прикрепить к узлу
- ◆ Attach — Присоединить
- ◆ Atten. Mult — Коэффициент затухания цвета
- ◆ Attenuation Color — Цвет затухания
- ◆ Attenuation — Ослабление, затухание
- ◆ Attribute — Атрибут
- ◆ Auto Extract Mesh — Автоматически извлекать сетку
- ◆ Auto Key — Автоматическая установка ключей анимации
- ◆ Auto Termination — Автоограничение
- ◆ AutoBackup — Резервные копии
- ◆ AutoFokus Viewport — Фокусировка на видовое окно
- ◆ Automatic Exposure Control Parameters — Параметры автоматического управления экспозицией
- ◆ Automatic Exposure Control — Автоматическое управление экспозицией
- ◆ AutoPlay Preview File — Автоматический просмотр предварительной анимации
- ◆ Auto-Reflect/Refract and Mirrors — Автоматически выполнять отражения/преломления и зеркальные отображения
- ◆ Auto Timing — Автоматическая настройка временных интервалов
- ◆ Average Caustic Photons per Light — Среднее количество фотонов, испускаемых источником света для вычисления каустики
- ◆ Averaged Normals — Усреднить нормали
- ◆ AVI File Compression Setup — Настройка параметров сжатия файлов формата AVI
- ◆ Avoid Self-Intersections — Избегать самопересечений
- ◆ Awning — Навесное (окно)
- ◆ Axial Bulge — Выпуклость вдоль осей
- ◆ Axis — Ось

- ◆ Back Fin — Заднее ребро
- ◆ Back Material — Материал для внутренней стороны
- ◆ Backface Cull — Отменить визуализацию задних граней
- ◆ Background — Фон
- ◆ Backward Raytracing — Метод обратной трассировки световых лучей
- ◆ Bake — Конвертировать в ключи анимации
- ◆ Bake All — Создать ключевые кадры анимации
- ◆ Balance Factor — Баланс-фактор
- ◆ Base Scale — Масштаб
- ◆ Base To Pivot — Точка опоры внизу
- ◆ Basic Options — Основные опции
- ◆ Basic Parameters — Основные параметры
- ◆ Beam — Пучок света, луч
- ◆ Bend Axis — Ось изгиба
- ◆ Bend Links — Изгибание звеньев
- ◆ Bend Links Mode — Режим изгибания суставов
- ◆ Bend — Изгиб, поворот
- ◆ Bendiness — Способность к изгибанию
- ◆ Best Align — Наилучшее выравнивание
- ◆ Bevel Polygons — Полигоны на фаске
- ◆ Bevel Type — Тип фаски
- ◆ Bevel Values — Параметры фаски
- ◆ Bevel — Фаска, скос, выдавливание со скосом
- ◆ Bezier Corner — Безье с изломом
- ◆ Bezier Smooth — Сглаживание по Безье
- ◆ Bezier — Безье
- ◆ Bias — Смещение
- ◆ BiFold Door — Складная дверь
- ◆ Bind Orientation — Привязать к ориентации
- ◆ Bind Position — Привязать к положению
- ◆ Bind to Space Warp — Связать с воздействием
- ◆ Bind — Привязать
- ◆ Biped Apps — Приложения к biped
- ◆ Biped Motion Flow Script — Скрипт движения biped
- ◆ Biped Playback — Воспроизведение анимации biped
- ◆ Biped — Двуногий

- ◆ Birth Rate — Скорость появления
- ◆ Bitmap Fit — Подогнать под размеры изображения
- ◆ Bitmap — Растровое изображение
- ◆ Bitmap Viewport Drop — Перенос изображения в видовое окно
- ◆ Blast Symmetry — Симметрия взрывной волны
- ◆ Blend — Смесь. Материал, получаемый при смешивании на поверхности объекта двух материалов
- ◆ Blending Between Links — Сопряжение между связями
- ◆ Blending Envelopes — Сопряжение оболочек
- ◆ Blinn Basic Parameters — Параметры затенения по Блинну
- ◆ Blinn — Тип затенения по Блинну
- ◆ Blizzard — Метель
- ◆ Blue — Синий
- ◆ Blur — Размытие
- ◆ Body Horizontal — Горизонтальное перемещение тела
- ◆ Body Rotation — Вращение тела
- ◆ Body Type — Тип тела
- ◆ Body Vertical — Вертикальное перемещение тела
- ◆ Bomb Parameters — Параметры бомбы
- ◆ Bone Coloring — Расцветка костей
- ◆ Bone Edit Mode — Режим редактирования кости
- ◆ Bone Editing Tools — Инструменты редактирования кости
- ◆ Bone Object — Кости
- ◆ Bone Parameters — Параметры кости
- ◆ Bone Setup — Настройки костей
- ◆ Bone Tools — Инструменты моделирования костей
- ◆ Bones IK Chain — Цепь инверсной кинематики для костей
- ◆ Bones — Кости
- ◆ Boolean — Булева операция
- ◆ Border — Граница (уровень подобъектов)
- ◆ Both — Обе, то и другое
- ◆ Bottom — Вид снизу
- ◆ Bottom Material — Материал для низа
- ◆ Bottom Offset — Смещение снизу
- ◆ Bounce Settings — Настройки отскоков
- ◆ Bounces — Отражения, отскоки

- ◆ Bounciness — Прыгучесть, пружинистость
- ◆ Bounding Box — Ограничивающий параллелепипед
- ◆ Bounding Sphere — Ограничивающая сфера
- ◆ Box — Параллелепипед
- ◆ Box Map — Кубическое проецирование
- ◆ Branches — Ветвление
- ◆ Break at Time — Разрывный в определенный момент времени
- ◆ Break in — Разбить на ...
- ◆ Break — Открепить, отсоединить, разбить
- ◆ Bright Multiplier — Множитель ярких цветов
- ◆ Brightness — Яркость
- ◆ Brings up the Options Dialog — Раскрыть диалог опций
- ◆ Broken — Разрывный (объект)
- ◆ Browse From — Выбрать из
- ◆ Brush Options — Параметры кисти
- ◆ Brush Size — Размер кисти
- ◆ Brush Strength — Интенсивность воздействия кисти
- ◆ Brute Force — Прямой метод (расчета освещенности отраженным светом в V-Ray)
- ◆ Bubble — Степень влияния, вздутие
- ◆ Budget — Бюджет
- ◆ Bump Amount — Величина неровностей
- ◆ Bump maps — Карты рельефности
- ◆ Bump — Рельеф
- ◆ By Vertex — Указанием вершины
  
- ◆ Cage — Каркас
- ◆ Calculating ... Please Wait — Вычисление ... Пожалуйста, подождите
- ◆ Calf (мн. Calves) — Икра (ноги); часть руки, включающая трицепс
- ◆ Camera View — Вид со стороны камеры
- ◆ Camera — Камера
- ◆ Cap End — Закрывать в конце
- ◆ Cap Holes — Закрывать отверстия
- ◆ Cap Segments — Количество сегментов на торцах
- ◆ Cap Start — Закрывать в начале
- ◆ Cap Surface — Закрывать поверхность
- ◆ Cap — Торец, крышка, закрыть



- ◆ Capping — Покрытие
- ◆ Capsule — Капсула
- ◆ Car-Wheel Constraint — Колесное ограничение
- ◆ Casement — Створка, створное (окно)
- ◆ Cast Atmospheric Shadows — Отбрасывать атмосферные тени
- ◆ Cast Shadows — Отбрасывание теней
- ◆ CAT (Character Animation Toolkit) — Инструменты анимации персонажа
- ◆ CAT Objects — Объекты CAT
- ◆ CATParent — Родительский объект
- ◆ CATRig Load Save — Загрузить CATRig
- ◆ CATUnits Ratio — Коэффициент пропорций персонажа
- ◆ Caustics — Эффект каустики (блики света на поверхностях, полученные вследствие прохождения света через прозрачную среду. Например, солнечный зайчик от стакана с водой)
- ◆ Caustics and Global Illumination — Каустика и общее освещение
- ◆ Cellular — Ячейки
- ◆ Center — Центр, центрировать
- ◆ Centimeters — Сантиметры
- ◆ Centipede — Сороконожка
- ◆ Chamfer — Фаска, сопряжение
- ◆ ChamferBox — Параллелепипед с фаской
- ◆ ChamferCyl — Цилиндр с фаской
- ◆ Change Operation — Заменить операцию
- ◆ Chaos — Фактор случайности, неравномерность, элемент случайности
- ◆ Check — Проверить
- ◆ Checker, Checker Pattern (Checker) — Шахматная текстура
- ◆ Child Overlap — Перекрытие со стороны дочернего объекта
- ◆ Choose initial settings for tool options and UI layout — Выбор начальных установок для инструментов и компоновки пользовательского интерфейса
- ◆ Choose Sound — Выбрать звук
- ◆ Circle — Окружность
- ◆ Classic — Классический
- ◆ Clavicle — Ключица
- ◆ Clean MultiMaterial — Удалить материалы, не используемые в сцене
- ◆ Clear All Animation — Удалить всю анимацию
- ◆ Clear Keys — Удалить ключи

- ◆ Clear Selected Tracks — Освободить выбранные треки
- ◆ Clipping Planes — Плоскости отсечения
- ◆ Clone Options — Параметры клонирования
- ◆ Clone Rendered Frame Window — Создать копию визуализированного изображения
- ◆ Clone Selection — Клонировать выделение
- ◆ Clone — Клон
- ◆ Close — Закрыть
- ◆ Cloth Collection — Коллекция тканей
- ◆ Cloth Object — Ткань
- ◆ Cloth — Ткань
- ◆ Codec — Кодек
- ◆ Col. Tolerance — Допуск на столкновение
- ◆ Collapse All — Свернуть все
- ◆ Collapse To — Свернуть в ...
- ◆ Collapse Tracks — Свернуть треки
- ◆ Collection — Коллекция
- ◆ Collide to Rigid Objects — Столкновения с твердыми объектами
- ◆ Collide with Rigid Bodies — Сталкивать с твердыми телами
- ◆ Collision Object — Объект столкновения
- ◆ Collision Overlap — Перекрытие на столкновение
- ◆ Color Saturation — Насыщенность цвета
- ◆ Color Selector — Назначение параметров цвета
- ◆ Color — Цвет
- ◆ Column (Col) — Колонка
- ◆ Command Panel — Панель команд
- ◆ Common Hose Parameters — Общие параметры шланга
- ◆ Common Parameters — Общие параметры
- ◆ Common — Общие (параметры)
- ◆ Compact Material Editor — Компактный редактор материалов
- ◆ Compare — Сравнить
- ◆ Composite — Смесь, составной (материал)
- ◆ Compositors — Композиции
- ◆ Compound Objects — Составные объекты
- ◆ Compressor — Метод сжатия
- ◆ Concave Mesh — Вогнутая сетка
- ◆ Concave — Вогнутый, невыпуклый

- ◆ Concrete — Бетон
- ◆ Condense Material Editor Slots — Уплотнить ячейки редактора материалов
- ◆ Cone — Конус
- ◆ Configure Mesh Inspector — Настройка инспектора сетки
- ◆ Configure Modifier Sets — Конфигурировать наборы модификаторов
- ◆ Configure User Paths — Пользовательские настройки путей расположения файлов
- ◆ Configure Viewports — Настройки видовых окон
- ◆ Configure Viewport Background — Настройки фона в видовом окне
- ◆ Configure — Конфигурация
- ◆ Conform to Shape — Привести в соответствие с формой
- ◆ Connect — Связать, соединить
- ◆ Constant Screen Size — Постоянный размер на экране
- ◆ Constant Speed — Постоянная скорость
- ◆ Constant Update — Постоянное обновление
- ◆ Constant — Константа, постоянный
- ◆ Constrain to Edges — Ограничение по ребрам
- ◆ Constrain to Faces — Ограничение по граням
- ◆ Constrain to World — Ограничить относительно глобальной системы координат
- ◆ Constraints — Ограничения, наложение связей
- ◆ Contact Distance — Величина перекрытия
- ◆ Contact Shell — Объем контакта
- ◆ Continue — Продолжить
- ◆ Continuity — Непрерывность
- ◆ Contrast — Контраст
- ◆ Control Parameters — Контролируемые параметры
- ◆ Control Point — Контрольная точка
- ◆ Controller — Контроллер
- ◆ Controller window — Окно контроллеров анимации
- ◆ Convert to Editable Mesh — Конвертировать в редактируемую сетку
- ◆ Convert to Editable Poly — Конвертировать в редактируемые полигоны
- ◆ Convert to Editable Spline — Преобразовать в редактируемый сплайн
- ◆ Convert to NURBS — Конвертировать в кривую типа NURBS
- ◆ Convert to Transition Track — Конвертировать в переходной трек
- ◆ Convert To — Конвертировать в
- ◆ Convex Hull — Выпуклая оболочка
- ◆ Convex — Выпуклый

- ◆ Coordinates — Координаты
- ◆ Copied Poses — Копированные положения biped
- ◆ Copied Postures — Копированные позы, копированные положения выбранных объектов
- ◆ Copied Tracks — Копированные треки анимации biped
- ◆ Copy Collections — Копии коллекций
- ◆ Copy Pose — Копировать положение biped
- ◆ Copy Posture — Копировать позу, копировать положение выбранных объектов
- ◆ Copy Track — Копировать трек
- ◆ Copy — Копия
- ◆ Copy/Paste — Копировать/Вставить
- ◆ Corner Radius — Радиус скругления
- ◆ Corner — С изломом, угол
- ◆ Count Polygons — Подсчет полигонов
- ◆ Count — Количество
- ◆ Create 1-Rail Sweep — Создать поверхность с одной направляющей
- ◆ Create All Transition — Создать все переходы
- ◆ Create Animation — Создать анимацию
- ◆ Create Bipod — Создать двуногий объект
- ◆ Create Bones — Создать кости
- ◆ Create Clip — Создать клип
- ◆ Create Cloth Collection — Создать коллекцию тканей
- ◆ Create Collection — Создать коллекцию
- ◆ Create Deforming Mesh Collection — Создать группу объектов, деформирующих поверхность
- ◆ Create Fracture — Создать разлом
- ◆ Create Gable — Создать фронто
- ◆ Create Helpers — Создать вспомогательные объекты
- ◆ Create Key — Создание ключевого кадра
- ◆ Create Keys For Inactive Footsteps — Создать ключевые кадры для неактивных шагов
- ◆ Create Multiple Clips — Создать несколько клипов
- ◆ Create Multiple Footsteps — Создать несколько шагов
- ◆ Create New Layer — Создать новый слой
- ◆ Create New Preset — Создать новую предварительную настройку
- ◆ Create New Script — Создать новый скрипт
- ◆ Create Pelvis — Создать таз

- ◆ Create Preset — Сохранить предварительные настройки
- ◆ Create Random Motion — Создать вероятностное движение
- ◆ Create Rigid Body Collection — Создать коллекцию твердых тел
- ◆ Create Rigid Constraint — Создать жесткую связь
- ◆ Create Shape From Edge — Создать фигуру на основе ребер
- ◆ Create Soft Body Collection — Создать коллекцию мягких тел
- ◆ Create Transition From → To — Создать переход от ... к ...
- ◆ Create Transition To ← From — Создать переход к ... от ...
- ◆ Create U Loft Surface — Развертка поверхности вдоль координаты U
- ◆ Create — Создать
- ◆ Creation Method — Метод создания
- ◆ Cross Section — Сечение
- ◆ Crowd — Толпа, группа персонажей
- ◆ Cube — Куб
- ◆ Current — Текущее значение
- ◆ Current Object — Объект, положение которого выравнивается
- ◆ Current preset — Предварительная настройка
- ◆ Current Transform — Текущее преобразование
- ◆ Currently Assigned Links Only — Только назначенные связи
- ◆ Curve — Кривизна
- ◆ Curve Editor — Редактор кривых
- ◆ Curves — Кривые
- ◆ Custom Attributes — Пользовательские атрибуты
- ◆ Custom Range — Настраиваемый интервал
- ◆ Custom Settings — Пользовательские настройки
- ◆ Custom UI and Defaults Switcher — Пользовательские настройки интерфейса и переключателей
- ◆ Custom — Пользовательские настройки
- ◆ Customize User Interface — Настроить пользовательский интерфейс
- ◆ Customize — Настроить, настройки
- ◆ Cut — Разрезать
- ◆ Cutoff — Отсечка
- ◆ Cutter Parameters — Параметры секатора
- ◆ Cutter Picking Parameters — Параметры указания секатора
- ◆ Cutter Tool Mode — Режим работы секатора
- ◆ CV Curve — Кривая, управляемая контрольными точками

- ◆ CV Surf — Управляемая поверхность
- ◆ Cycle — Циклический
- ◆ Cylinder — Цилиндр
- ◆ Cylindrical Environment — Цилиндрическое окружение
- ◆ Cylindrical Map — Цилиндрическое проецирование
- ◆ Cylindrical — Цилиндрический, цилиндрическая (волна)
  
- ◆ Damping — Амортизация, затухание, коэффициент затухания колебаний
- ◆ Dark Multiplier — Множитель для темных цветов
- ◆ Date, Time and Location — Дата, время и положение
- ◆ Daylight Parameters — Параметры дневного освещения
- ◆ Daylight — Дневное освещение
- ◆ Decay — Затухание, ослабление
- ◆ Default In/Out Tangents for New Keys — Положение касательных для новых ключей на входе и выходе
- ◆ Default Lighting — Освещение по умолчанию
- ◆ Default Lights — Источники света, установленные по умолчанию
- ◆ Default Scanline Render — Визуализация методом построчного сканирования
- ◆ Default with Enhanced Menu — Рабочее пространство с расширенным меню
- ◆ DefaultFillLight — Заполняющее освещение, установленное по умолчанию
- ◆ DefaultKeyLight — Основной источник света, установленный по умолчанию
- ◆ Define Script — Определить скрипт
- ◆ Deflector — Дефлектор, отражатель, отклоняющее устройство
- ◆ Deformable Vertices — Деформируемые вершины
- ◆ Deformable — Деформируемый
- ◆ Deformations — Деформации
- ◆ Deforming Mesh — Деформируемая сетка
- ◆ Degree — Градус
- ◆ Delaunay — Делонэ
- ◆ Delete Bone — Удалить кость
- ◆ Delete Clip/Transition — Удалить клип/переход
- ◆ Delete Highlighted Empty Layers — Удалить подсвеченные пустые слои
- ◆ Delete Key — Удалить ключ анимации
- ◆ Delete Preset — Удалить предварительные настройки
- ◆ Delete Selected Animation — Удалить выбранную анимацию
- ◆ Delete — Удалить

- ◆ Density — Плотность
- ◆ Dent — Выбоина
- ◆ Depth — Глубина, ширина (ступеньки)
- ◆ Depth of Field — Глубина резкости
- ◆ Depth of Field Parameters — Параметры глубины резкости
- ◆ Deselect Children — Снять выделение дочерних объектов
- ◆ Decimation — Прореживание
- ◆ Destination Time — Кадр назначения
- ◆ Detach — Отделить
- ◆ Detonation — Момент взрыва
- ◆ Deviation — Погрешность
- ◆ Diffuse Bounces — Число отскоков отраженного света
- ◆ Diffuse Color — Рассеянный отраженный цвет
- ◆ Diffuse — Рассеянный отраженный цвет
- ◆ Dynamics Blend — Влияние гравитации
- ◆ Direct Light — Прямой свет
- ◆ Direct Light Filtering — Фильтрация прямого освещения
- ◆ Direction of Travel/Mblur — Направление движения/Направление размытия движения
- ◆ Direction — Направление
- ◆ Directional Gravity — Направление гравитации
- ◆ Directional Parameters — Направляющие параметры
- ◆ Disable — Отключить, блокировать
- ◆ Disable Viewport — Отключить окно проекции
- ◆ Discard Old Material — Отменить прежний материал
- ◆ Displace Mesh (WSM) — Модификатор смещения
- ◆ Displace — Смещение
- ◆ Displacement — Смещение
- ◆ Displacement Approx — Аппроксимация смещения
- ◆ Display Icon — Отображение значка
- ◆ Display in Preview — Показывать при просмотре
- ◆ Display Options — Настройки отображения
- ◆ Display Preferences — Настройки отображения
- ◆ Display Properties — Свойства отображения
- ◆ Display Selected with Edged Faces — Отображать выделенные объекты сеткой
- ◆ Display Unit Scale — Единицы измерения при отображении

- ◆ Display Until — Отображение до ...
- ◆ Display — Отображение
- ◆ Distribute Using — Метод распределения
- ◆ Distribution Object — Объект распространения
- ◆ Distribution Object Parameters — Параметры размещения дубликатов на базовой поверхности
- ◆ Dithering — Смешение цветов
- ◆ Diverge — Расходиться
- ◆ Divide — Разделить
- ◆ Divisions — Число разбиений
- ◆ Dolly Camera — Передвижная камера
- ◆ Dome — Купол
- ◆ Don't Affect Children — Не влиять на потомков
- ◆ Donut — Кольцо
- ◆ Doors — Двери
- ◆ Dope Sheet — Диаграмма ключей, монтажный стол
- ◆ Dots — Точки
- ◆ Double Buffer — Двойной буфер
- ◆ Double Sided Basic Parameters — Основные параметры двустороннего материала
- ◆ Double Sided — Двусторонний
- ◆ Draft — Черновой вариант
- ◆ Drag Type — Перетаскиваемый тип (тип вершины, создаваемой перетаскиванием курсора мыши)
- ◆ Drop Size — Размер капли
- ◆ Drops — Капли
- ◆ Dummy Object — Пустой объект
- ◆ Dummy — Пустышка
- ◆ Duplicate Material Name — Дублирование имени материала
- ◆ Duplicates — Дубликаты
- ◆ Duration — Продолжительность
- ◆ Dynamic Friction — Динамический коэффициент трения
- ◆ Dynamics & Adaptation — Динамика и адаптация
- ◆ Dynamics Blend — Влияние гравитации
  
- ◆ Ease From — Уменьшить скорость при отходе
- ◆ Ease To — Уменьшить скорость при подходе
- ◆ Edge Distance — Расстояние в ребрах



- ◆ Edge Sub-object Mode — Режим выбора ребер
- ◆ Edge — Ребро
- ◆ Edged Faces — Грани
- ◆ Edit Commands — Команды редактирования
- ◆ Edit Envelopes — Редактирование оболочек
- ◆ Edit Geometry — Редактирование геометрии
- ◆ Edit Keys — Редактирование ключей
- ◆ Edit Mesh — Редактируемая сетка
- ◆ Edit Named Selection Sets — Редактирование именованных наборов граней
- ◆ Edit Named Selections — Редактирование именованных выборов
- ◆ Edit Poly — Редактируемая полигональная поверхность
- ◆ Edit Polygons — Редактирование полигонов
- ◆ Edit Ranges — Редактировать продолжительность анимации
- ◆ Edit Segment — Редактирование сегмента
- ◆ Edit Spline — Редактировать сплайн
- ◆ Edit Transition — Редактировать переход J+U
- ◆ Edit UVs — Редактор координат UV
- ◆ Edit UVWs — Редактор координат UVW
- ◆ Edit Vertices — Редактирование вершин
- ◆ Edit — Редактирование
- ◆ Editable Mesh — Редактируемая сетка (треугольные грани)
- ◆ Editable Poly — Редактируемые полигоны
- ◆ Editable Spline — Редактируемый сплайн
- ◆ Effect Balance — Баланс эффектов
- ◆ Egg — Яйцо
- ◆ Elasticity — Коэффициент упругости
- ◆ Element — Элемент (совокупность граней на уровне подобъектов, которая считается единым графическим примитивом)
- ◆ Ellipse — Эллипс
- ◆ Emit Light from (Shape) — Испускать свет из
- ◆ Emit Light on Back Side — Излучать свет с обратной стороны
- ◆ Emit Start — Номер кадра начала генерации частиц
- ◆ Emit Stop — Номер кадра конца генерации частиц
- ◆ Emitter — Эмиттер
- ◆ Enable Balloon Behavior — Режим воздушного шара
- ◆ Enable Global SuperSampler — Включить глобальный суперсэмплер

- ◆ Enable In Rendering — Показать при визуализации
- ◆ Enable In Viewport — Сделать видимым в видовых окнах
- ◆ Enable — Включено, включить
- ◆ Enabled — Включен, разрешенный, доступный
- ◆ End Frame — Последний кадр
- ◆ End Time — Время окончания, конечный кадр
- ◆ End-End-Middle — Конец-конец-середина
- ◆ Engine — Средства просчета
- ◆ Enhanced Menu — Расширенное меню
- ◆ Entire Animation — Вся анимация
- ◆ Envelope Parameters — Параметры оболочки
- ◆ Envelope Properties — Свойства оболочки
- ◆ Envelope — Оболочка
- ◆ Environment and Effects — Окружающая среда и эффекты
- ◆ Environment Background — Фон окружения
- ◆ Environment map — Карта окружения
- ◆ Environment Opacity Map — Карта непрозрачности окружающей среды
- ◆ Environment — Окружающая среда
- ◆ Errors — Ошибки
- ◆ Even — Равномерно
- ◆ Everything — Все
- ◆ Exclude From Regathering — Отключить сбор информации
- ◆ Exclude — Исключить
- ◆ Exit color — Цвет выхода
- ◆ Exit — Выход
- ◆ Expand All — Развернуть все
- ◆ Expand Selection — Расширить выделение
- ◆ Expand Tracks — Развернуть треки
- ◆ Explicit Map Channel — Непосредственное проецирование
- ◆ Explode by Element — Разделять по элементам
- ◆ Explore Scene — Анализ сцены
- ◆ Explosion Parameters — Параметры взрыва
- ◆ Explosion — Взрыв
- ◆ Exponential — По экспоненте, спад по экспоненте
- ◆ Export — Экспорт
- ◆ Expose Control — Управление экспозицией


- ◆ Expose Value — Величина экспозиции
- ◆ Extended Parameters — Дополнительные параметры
- ◆ Extended Primitives — Дополнительные примитивы
- ◆ Extract Selected — Извлечь выделенное
- ◆ Extrude Along Spline — Выдавить по сплайну
- ◆ Extrude Vertices — Выдавить вершины
- ◆ Extrude — Выдавливание
- ◆ Extrusion Base Width — Ширина основания выдавливания
- ◆ Extrusion Height — Высота выдавливания
  
- ◆ Face Angle Threshold — Пороговый угол между гранями
- ◆ Face Map — Распределение по граням
- ◆ Face Normals — Нормали граней
- ◆ Face Sub-object Mode — Режим выбора граней
- ◆ Face — Грань
- ◆ Faceted — Граненый
- ◆ Facets — Фасетки
- ◆ Facing Material — Материал для внешней стороны
- ◆ Falloff Parameters — Параметры спада
- ◆ Falloff Type — Тип спада
- ◆ Falloff — Зона охвата, спад
- ◆ Falloff/Field — Область затухания
- ◆ Falloff-In — Прозрачность материала увеличивается внутрь объекта
- ◆ Falloff-Out — Прозрачность материала увеличивается вне объекта
- ◆ Far Attenuation — Дальнее затухание
- ◆ Far Clip — Дальнее отсечение
- ◆ Favorite Plants — Любимые растения
- ◆ Female — Женщина
- ◆ Fencing — Забор
- ◆ Fetch — Восстановить из временного буфера
- ◆ FFD 2×2×2 — Свободная деформация решеткой размерностью 2×2×2
- ◆ FFD Parameters — Параметры модификатора FFD
- ◆ FFD(box) — Свободная деформация
- ◆ Field of View — Угол зрения
- ◆ Figure Mode — Режим редактирования фигуры
- ◆ File — Файл

- ◆ Fillet Segs — Число сегментов на скруглении
- ◆ Fillet — Скругление
- ◆ Filter Color — Цвет фильтра
- ◆ Filter Maps — Фильтрация текстур
- ◆ Filter Size — Размер фильтра
- ◆ Filtering — Способ фильтрации
- ◆ Filters — Фильтры
- ◆ Fin Adjustment Tools — Инструменты настройки ребер
- ◆ Fine Tuning — Точная настройка
- ◆ Finger Links — Фаланги пальцев рук
- ◆ Fingers — Пальцы на руке
- ◆ Fins — Ребра, выступы
- ◆ Fire Effect Parameters — Параметры эффекта горения
- ◆ Fire Effect — Эффект горения
- ◆ Fireball — Облако пламени
- ◆ First Specular Layer — Параметры зеркальности первого слоя
- ◆ First Step — Первый шаг
- ◆ Fit — Подогнать
- ◆ Fit Deformation (X) — Деформация вдоль оси X
- ◆ Fix — Корректировка
- ◆ Fix Selected — Корректировать выделенное
- ◆ Fix Vertices — Фиксировать вершины
- ◆ Fixed — Неподвижный, глухое (окно)
- ◆ Fixers — Корректоры
- ◆ Flake Size — Размер снежинки
- ◆ Flakes — Снежинки
- ◆ Flat Mirror — Плоское зеркало
- ◆ Flatten — Выравнивать
- ◆ Flatten Mapping — Плоскостное проецирование
- ◆ Flex Section Enable — Активировать гибкую часть
- ◆ Flip Normals — Переориентировать нормали
- ◆ Flip Swing — Повернуть в обратную сторону
- ◆ Flip — Переориентировать
- ◆ Float Controllers — Контроллеры в числовой форме с плавающей точкой
- ◆ Float UI Options — Опции ввода числового параметра
- ◆ Flow — Поток

- ◆ Focal Dist — Расстояние до цели
- ◆ Fog Background — Туман
- ◆ Fog Color — Цвет тумана
- ◆ Fog Parameters — Параметры тумана
- ◆ Fog — Туман
- ◆ Foliage — Зеленые насаждения
- ◆ Follow — Следовать по касательной к траектории
- ◆ Foot — Ступня
- ◆ Footstep Creation — Создание шагов
- ◆ Footstep Mode — Режим пошаговой анимации
- ◆ Footstep Operations — Операции с шагами
- ◆ Footstep — След
- ◆ Force 2-Sided — Задействовать обе стороны
- ◆ Force Model — Модель силовых нагрузок
- ◆ Force Wireframe — Отобразить каркас
- ◆ Forces — Силы
- ◆ Forearm — Предплечье
- ◆ ForeFeet — Передние лапы
- ◆ Forward Kinematics — Прямая кинематика
- ◆ FPS (Frames per Second) — Число кадров в секунду
- ◆ Fractal — Фрактал, случайное распределение
- ◆ Fracture — Разлом
- ◆ Fragment Size — Размер фрагмента
- ◆ Frame # Target — Номер кадра — Цель
- ◆ Frame Count — Число кадров
- ◆ Frame Rate — Частота кадров
- ◆ Frame — Кадр, рама (оконная, дверная), коробка
- ◆ Free Camera — Свободная камера
- ◆ Free Direct — Источник света с пучком параллельных лучей
- ◆ Free Light — Свободный источник света
- ◆ Free Spot — Свободный прожектор
- ◆ Freeform — Свободная деформация
- ◆ Freeform Mode — Свободный режим
- ◆ Freeze — Заморозить
- ◆ Frequency — Частота
- ◆ Fresnel IOR — Коэффициент преломления для эффекта Френеля

- ◆ Fresnel reflections — Отражения по Френелю
- ◆ Fresnel — Френель
- ◆ Friction — Коэффициент трения
- ◆ From Files — Из файлов
- ◆ From — От
- ◆ From/To — От/До
- ◆ Front Fin — Переднее ребро
- ◆ Front — Вид спереди
- ◆ Full Strength — Полное воздействие
- ◆ Function Curve Layout — Стандартная раскладка инструментов редактора кривых
- ◆ Function Curve Layout (Classic) — Классическая раскладка инструментов редактора кривых
- ◆ Fuse — Совместить, приблизить
  
- ◆ General Parameters — Общие параметры
- ◆ General — Общие, общие параметры
- ◆ Generate Caustics — Генерировать каустику
- ◆ Generate Mapping Coordinates — Генерировать координаты проецирования текстурной карты
- ◆ Generate Shape Per Element — Генерировать форму для каждого элемента
- ◆ Generate — Генерировать
- ◆ Geodesic Base Type — Геодезический базовый тип
- ◆ Geometric/Deformable — Геометрический/Деформируемый
- ◆ Geometry — Геометрия
- ◆ Geosphere — Геосфера
- ◆ Get focus dist. from Camera — Получить расстояние до цели от камеры
- ◆ Get Material — Выбрать материал
- ◆ Get Path — Выбрать путь
- ◆ Get Shape — Выбрать в качестве опорного сечения, выбрать форму
- ◆ Get Stack Selection — Выбрать выделение из стека
- ◆ Gizmo — Габаритный контейнер
- ◆ Glass — Стекло
- ◆ Glazing — Остекление
- ◆ Global Illumination — Общее освещение
- ◆ Global Lighting — Глобальное освещение
- ◆ Global Subdivision Settings — Настройки глобального разбиения

- ◆ Global switches — Общие настройки
- ◆ Glossiness — Размер пятна зеркального блика, глянецовость, размытость
- ◆ Go to End — Перейти к концу
- ◆ Go to Parent — Перейти к родительскому элементу
- ◆ Go to Start — Перейти к началу
- ◆ Goal Display — Отображение цели
- ◆ Gradient Color — Градиентный фон
- ◆ Gradient Parameters — Параметры градиента
- ◆ Gradient Ramp Parameters — Параметры шкалы градиента
- ◆ Gradient Ramp — Шкала градиента
- ◆ Gradient — Градиент
- ◆ Graph Editor — Графический редактор
- ◆ GravAccel — Величина гравитации
- ◆ Gravity Binding — Связывание с гравитацией
- ◆ Gravity by Force Object — Притяжение под действием силы
- ◆ Gravity Enabled — Включение гравитации
- ◆ Gravity — Гравитация
- ◆ Green — Зеленый
- ◆ Grid and Snap Settings — Настройки сетки и объектных привязок
- ◆ Grid Points — Узлы сетки
- ◆ Grid Spacing — Расстояние между линиями сетки
- ◆ Grids and Snaps — Сетки и объектные привязки
- ◆ Grids — Сетки
- ◆ Ground Height — Высота основания
- ◆ Group Parameters — Параметры группы
- ◆ Group — Группа, группировать
- ◆ Grow — Увеличить
- ◆ Grow Selection — Увеличить периметр текущего выделения
- ◆ GUI (Graphic User Interface) — Графический пользовательский интерфейс (который пользователь видит перед собой на экране)
  
- ◆ Hair and Fur — Волосы и мех
- ◆ Hand — Кисть (руки)
- ◆ Handle — Ручка (чайника)
- ◆ Handrail — Перила
- ◆ HD Solver (History Dependent Solver) — Зависящий от предыстории контроллер инверсной кинематики

- ◆ Height Segments — Количество сегментов по высоте
- ◆ Height — Высота, рост
- ◆ Helix — Спираль
- ◆ Helper Size — Размер вспомогательного объекта
- ◆ Helpers — Вспомогательные объекты 
- ◆ Hemisphere — Часть сферы
- ◆ HI Solver (History Independent IK Solver) — Независящий от предыстории контроллер инверсной кинематики
- ◆ Hidden lights — Скрытые источники света
- ◆ Hide Attached Nodes — Скрыть прикрепленные узлы
- ◆ Hide Distribution Object — Скрыть базовый объект
- ◆ Hide Footsteps — Скрыть следы
- ◆ Hide Selection — Скрыть выделение
- ◆ Hide Unselected — Скрыть невыделенное
- ◆ Hide — Скрыть
- ◆ Hierarchical Link — Иерархическая связь
- ◆ Hierarchy Mode — Режим иерархии
- ◆ Hierarchy — Иерархия
- ◆ High Velocity Collisions — Столкновения при высоких скоростях
- ◆ Highlight Glossiness — Размытость блика
- ◆ Hinge Constraint — Шарнирное соединение
- ◆ Hip — Бедро
- ◆ Hold — Фиксация, захват, зафиксировать
- ◆ Home Grid — Координатная сетка
- ◆ Horiz. Width — Ширина горизонтальных планок
- ◆ Hose — Шланг
- ◆ Hotspot — Яркое пятно
- ◆ Hotspot/Beam — Яркое пятно/Пучок света, размер светового пятна
- ◆ HSDS (Hierarchical SubDivision Surfaces) — Иерархическое подразбиение поверхностей
- ◆ Hub Setup — Настройки хаба
- ◆ Hue — Оттенок
  
- ◆ Icon Size — Размер значка
- ◆ Icosa — Икосаэдр (двадцатиугольник)
- ◆ Idle Area — Свободная зона



- ◆ Ignore Backfacing — Игнорировать задние грани
- ◆ Ignore Hidden Edges — Удалить промежуточные ребра
- ◆ IK Chain Assignment — Назначение цепи инверсной кинематики
- ◆ IK Controller Parameters — Параметры контроллера инверсной кинематики
- ◆ IK Display Options — Опции отображения цепей
- ◆ IK Goal — Цель инверсной кинематики
- ◆ IK Limb Solver — Контроллер инверсной кинематики для анимации конечностей
- ◆ IK Name — Имя цепи инверсной кинематики
- ◆ IK Solver Plane — Плоскость решателя инверсной кинематики
- ◆ IK Solver Properties — Свойства решателя инверсной кинематики
- ◆ IK Solvers — Контроллеры инверсной кинематики
- ◆ IK — Инверсная кинематика
- ◆ Illumination Scene With — Освещение сцены с помощью
- ◆ Illumination — Освещение
- ◆ Image Motion Blur — Размытие движущегося изображения
- ◆ Image Sampler — Сэмплер изображения
- ◆ Image Size — Размер изображения
- ◆ Image — Изображение
- ◆ Imprint — Отпечаток, оттиск
- ◆ Improve Fitting — Улучшить подгонку
- ◆ In — Вход
- ◆ In Place Mode — Блокировать перемещения
- ◆ Incremental Row Offsets — Пошаговое смещение ряда
- ◆ Incremental — Расстояние между объектами
- ◆ Index of Refraction — Коэффициент преломления
- ◆ Indirect Horiz. Illum. — Непрямое горизонтальное освещение
- ◆ Indirect Illumination — Освещение отраженным светом
- ◆ Indirect Light Filtering — Фильтрация отраженного освещения
- ◆ Indirect Lighting — Освещение отраженным светом
- ◆ Inflation — Вздутие
- ◆ Inherit — Наследование
- ◆ Inhibit Grid Subdivision Below Grid Spacing — Запретить деление ячеек сетки на более мелкие
- ◆ Initial Quality — Исходное качество
- ◆ Initial Sample Spacing — Начальное разбиение
- ◆ Initial Skeletal Pose — Исходное положение скелета

- ◆ Initial Spin — Начальное вращение
- ◆ Initial Type — Исходный тип
- ◆ Initial Velocity — Начальная скорость
- ◆ Initialize — Инициализация
- ◆ Inner Amount — Размер внутрь
- ◆ Inner Color — Цвет внутри
- ◆ Inner — Внутренняя
- ◆ Insert — Вставить
- ◆ Insert Bezier Point — Вставить точку типа Безье
- ◆ Insert Corner Point — Вставить угловую точку
- ◆ Inset Amount — Величина надреза
- ◆ Inset — Врезка
- ◆ Instance Duplicate Maps — Объединить одинаковые карты
- ◆ Instance — Экземпляр
- ◆ Instanced Geometry — Геометрия экземпляра
- ◆ Instancing Parameters — Параметры экземпляра
- ◆ Intensity — Интенсивность
- ◆ Interaction — Взаимодействие
- ◆ Interactive IK — Интерактивная инверсная кинематика
- ◆ Interpolate — Интерполировать
- ◆ Intersection — Пересечение (теоретико-множественная операция)
- ◆ Interval Width — Ширина интервала
- ◆ Inverse Kinematics — Инверсная кинематика
- ◆ Inverse Square — Обратно пропорционально квадрату расстояния
- ◆ Inverse — Обратно пропорционально
- ◆ Invisible — Невидимый
- ◆ IOR — Коэффициент преломления
- ◆ Irradiance Map — Карта освещенности
- ◆ Iterations — Количество итераций
  
- ◆ Jamb — Обвязка дверной коробки или оконной рамы
- ◆ Joint — Сустав, сочленение
- ◆ Joints Only from Vertices — Узлы только в вершинах
- ◆ Joints — Узлы
- ◆ Jump — Вприпрыжку
- ◆ Justification — Выравнивание

- ◆ Keep Objects — Сохранить объекты в новой сцене
- ◆ Keep old material as sub-material? — Сохранить прежний материал в качестве одного из компонентов?
- ◆ Key Filters — Фильтры ключей
- ◆ Key Info — Информация о ключах
- ◆ Key Management — Управление ключами
- ◆ Key Mode Toggle — Режим переключения кадров анимации
- ◆ Key Reducer — Редуктор ключевых кадров
- ◆ Keyboard Shortcut Override Toggle — Переключатель комбинаций клавиш
- ◆ Keyboard shortcuts — Клавиатурные эквиваленты команд
- ◆ Keyframe — Ключевой кадр
- ◆ Keyframing Tools — Инструменты работы с ключевыми кадрами
- ◆ Knee — Колено
- ◆ Knee Angle — Угол в коленях
- ◆ Knee Extention — Разгибание коленей
- ◆ Knee wobble — Дрожание коленей
- ◆ Knot — Узел
  
- ◆ Last Time — Последний кадр
- ◆ Lathe — Тело вращения
- ◆ Lattice — Решетка, сетка
- ◆ Layer — Слой
- ◆ Layered — Слоистый
- ◆ Layout — компоновка, планировка, раскладка
- ◆ Leaf Parameters — Параметры створки
- ◆ Leather — Кожа
- ◆ Leg Links — Суставы на ноге
- ◆ Length Segs — Количество сегментов по длине
- ◆ Length — Длина, продолжительность анимации
- ◆ Level — Уровень
- ◆ Lid — Крышка (чайника)
- ◆ Life — Продолжительность жизни
- ◆ Light cache — Световой кэш
- ◆ Light Distribution — Распространение света
- ◆ Light Lister — Список источников света
- ◆ Light Settings — Параметры источников света

- ◆ Light Tracer — Трассировщик лучей
- ◆ Light Type — Тип источника света
- ◆ Lighting and Shadows — Освещение и тени
- ◆ Lights — Источники света
- ◆ Limb — Конечность (человека или животного)
- ◆ Limb Setup — Настройки конечностей
- ◆ Limited — В пределах (пределы вращения и скольжения)
- ◆ Line — Линия
- ◆ Linear Multiply — Линейное умножение
- ◆ Linear — Линейный
- ◆ Link All in Hierarchy — Создать иерархию
- ◆ Link Constraint — Ограничение в виде связи
- ◆ Link Info — Информация о связях
- ◆ Link Params — Параметры связи
- ◆ Link to World — Связать с глобальной системой координат
- ◆ Link Types — Типы связей
- ◆ Link — Связь, звено
- ◆ List Views — Перечислить виды
- ◆ Load Collection — Загрузить коллекцию
- ◆ Load File — Загрузить файл
- ◆ Load Preset from Disk — Загрузить настройки с диска
- ◆ Load — Загрузить
- ◆ Load Layout — Загрузить раскладку
- ◆ Load/Save Presets — Загрузить/Сохранить предварительные настройки
- ◆ Local Normals — Локальные нормали
- ◆ Local Translation — Локальное смещение
- ◆ Local — Локальная
- ◆ Lock Aspect Ratio — Сохранить соотношение геометрических размеров
- ◆ Lock Assignments — Блокировать назначения
- ◆ Lock COM Keying — Блокировка треков СОМ-объекта
- ◆ Lock Selection Set — Блокировка выделенной группы
- ◆ Locks — Блокировки
- ◆ Loft — Лофтинг
- ◆ Logarithmic Expose Control Parameters — Параметры логарифмического контроля экспозиции
- ◆ Logarithmic Expose Control — Логарифмический контроль экспозиции

- ◆ Loop — Цикл
- ◆ Loop: XY Edges — Цикл ребер
- ◆ Low — Низкое качество
- ◆ L-type stair — L-образная лестница
- ◆ Luminosity — Светимость, яркость
  
- ◆ Major Lines every Nth Grid Line — Основные линии через каждые N линий сетки
- ◆ Make Absolute — Сделать абсолютным
- ◆ Make Default — Установить по умолчанию
- ◆ Make First — Сделать первой
- ◆ Make Planar — Расположить в одной плоскости (компланарно)
- ◆ Make Preview — Предварительный просмотр
- ◆ Make Symmetrical — Выполнять симметрично
- ◆ Make Quadrilaterals — Создать квадратичное разбиение
- ◆ Make Unique — Сделать уникальным
- ◆ Male — Мужчина
- ◆ Manage Layers — Управление слоями
- ◆ Manipulator — Манипулятор
- ◆ Manual — Вручную
- ◆ Map Browser — Просмотр текстурных карт
- ◆ Map Parameters — Параметры текстурной карты
- ◆ Map — Текстурная карта
- ◆ Map: None — Текстурная карта отсутствует
- ◆ Mapping Coordinates — Координаты проецирования
- ◆ Mapping — Наложение текстуры
- ◆ Marble — Мрамор
- ◆ Mask — Маска
- ◆ Mass — Масса
- ◆ MassFX Toolbar — Панель инструментов модуля MassFX
- ◆ Material Editor — Редактор материалов
- ◆ Material ID — Идентификатор материала
- ◆ Material Library — Библиотека материалов
- ◆ Material Parameter Editor — Редактор параметров материала
- ◆ Material — Материал
- ◆ Material/Map Browser Options — Опции браузера материалов и карт
- ◆ Material/Map Browser — Браузер (просмотр) материалов и текстурных карт

- ◆ Material/Map Navigator — Навигатор материалов и текстурных карт
- ◆ Materials — Материалы
- ◆ Math Bitmap — Сопоставить с размерами изображения
- ◆ Max Light % — Максимальная интенсивность свечения
- ◆ Max Strength — Максимальное влияние
- ◆ Max. Depth — Максимальная глубина
- ◆ Max. Rate — Максимальное отношение
- ◆ Max. Reflections — Максимальное число отражений
- ◆ Max. Refractions — Максимальное число преломлений
- ◆ Max. Size — Максимальный размер
- ◆ Max. Sustainable Rate — Максимально допустимый темп
- ◆ Max. Verts Per Hull — Максимальное число вершин выпуклой оболочки
- ◆ Maximize Viewport Toggle — Развернуть активное окно на весь экран
- ◆ Maximum Mesh Size — Максимальный размер ячейки сетки
- ◆ Maximum Num. Photons per Sample — Максимальное число фотонов на отсчет
- ◆ Maximum Sampling Radius — Максимальный радиус выборки
- ◆ MAXScript Listener — Приемник команд MAXScript
- ◆ mCloth Simulation — Моделирование ткани
- ◆ Measure — Измерения
- ◆ Medium — Средний
- ◆ mental ray Renderer — Алгоритм визуализации mental ray
- ◆ Merge — Соединить, добавить, объединить, вставить, слияние
- ◆ Mesh Convex Hull — Выпуклая оболочка сеточной модели
- ◆ Mesh Detail — Детализация сетки
- ◆ Mesh Inspector — Проверка сетки
- ◆ Mesh Select Parameters — Параметры выделения элементов сетки
- ◆ Mesh Select — Выделение элементов сетки
- ◆ Mesh — Сеточная модель
- ◆ MeshSmooth — Сглаживание
- ◆ MetaParticle Parameters — Параметры метачастиц
- ◆ MetaParticles — Метачастицы
- ◆ Metric — Метрическая система координат
- ◆ Mid Tones — Средние тона
- ◆ Mimic — Имитировать
- ◆ Min. Hull Size — Минимальный размер оболочки
- ◆ Min Light — Минимальная интенсивность свечения

- ◆ Min Size — Минимальный размер
- ◆ Min Strength — Минимальное влияние
- ◆ Min. Rate — Минимальное отношение
- ◆ Min Speed — Минимальная скорость
- ◆ Min. Subdivs — Минимальное число подразбиений
- ◆ Minimum Animation Length — Минимальная длина анимации
- ◆ Mirror — Зеркальное отображение
- ◆ Mirror Axis — Ось зеркального отображения
- ◆ Mirror Horizontal — Зеркально отобразить относительно вертикальной оси
- ◆ Mirror In Place — Симметричное отображение
- ◆ Mirror Plane — Плоскость зеркального отображения
- ◆ Mirror Thresh — Порог зеркального отображения
- ◆ Mirror Vertical — Зеркально отобразить относительно горизонтальной оси
- ◆ Mirror — Зеркальное отображение
- ◆ Missing Map Coordinates — Отсутствуют координаты текстурной карты
- ◆ Mitten — Рукавица
- ◆ Mix Amount — Доля в смеси
- ◆ Mix Curve, Mixing Curve — Кривая смешивания
- ◆ Mix — Смесь, смешанный (материал)
- ◆ Mixer Mode — Миксер-режим
- ◆ Mixer — Миксер
- ◆ Modelling — Моделирование
- ◆ Modes and Display — Режимы и отображение
- ◆ Modifier — Модификатор
- ◆ Modifier List — Список модификаторов
- ◆ Modifier Stack — Стек модификаторов
- ◆ Modify — Изменить
- ◆ More — Еще
- ◆ Motion Blur — Размытие движения
- ◆ Motion Capture — Захват движений
- ◆ Motion Flow — Последовательность движений
- ◆ Motion Flow Graph — Граф последовательности движений
- ◆ Motion Mixer — Миксер движений
- ◆ Motion Timing — Тайминг движения
- ◆ Motion — Движение
- ◆ Motor — Мотор

- ◆ Move Children — Перемещать дочерние узлы
- ◆ Move Control Point — Сместить контрольную точку
- ◆ Move Horizontal — Переместить горизонтально
- ◆ Move Selected — Переместить выделенное
- ◆ Move Transform Type-In — Ввод данных для перемещения
- ◆ Move Vertical — Переместить вертикально
- ◆ Move — Переместить
- ◆ mr Sky Portal — Небесное освещение в системе визуализации mental ray
- ◆ MSmooth — Сглаживание
- ◆ Mtl Editor — Редактор материалов
- ◆ Mtl Library — Библиотека материалов
- ◆ Multi/Sub-Object Basic Parameters — Основные параметры многокомпонентного материала
- ◆ Multi/Sub-Object — Многокомпонентный материал
- ◆ Multi-Layer Basic Parameters — Основные параметры многоуровневого материала
- ◆ Multi-Layer — Многоуровневый
- ◆ Multi-Pass Effect — Эффект, получаемый за несколько проходов
- ◆ Multipass Rendering Effect — Эффект многопроходной визуализации
- ◆ Multiplier — Коэффициент, коэффициент усиления, множитель
  
- ◆ Name and Color — Имя и цвет
- ◆ Name — Имя
- ◆ Named Selection Sets — Наборы именованных выделений
- ◆ Nb Parts — Количество фрагментов
- ◆ Near Attenuation — Ближнее затухание
- ◆ Near Clip — Переднее отсечение
- ◆ Neck Links — Шейные позвонки
- ◆ New All — Все новое
- ◆ New Clips — Новые клипы
- ◆ New Schematic View — Новый схематический вид
- ◆ New — Новый
- ◆ Next Frame — Следующий кадр
- ◆ Next key — Следующий ключ
- ◆ Next Transition in Script — Следующий переход в скрипте
- ◆ Next — Следующий
- ◆ NGon — N-угольник



- ◆ No Blending — Аннулировать сопряжения
- ◆ No decay — Спада нет
- ◆ Noise Amount — Степень нерегулярности
- ◆ Noise Parameters — Параметры нерегулярности
- ◆ Noise Size — Величина нерегулярности
- ◆ Noise Threshold — Пороговое значение нерегулярности, порог шума
- ◆ Noise Type — Тип нерегулярности
- ◆ Noise — Шум, нерегулярность
- ◆ Noise Detector — Детектор шума
- ◆ None — Ничто, отсутствует, нет
- ◆ Normal — Вдоль нормали
- ◆ North Direction — Северное направление
- ◆ NTSC (National Television Standards Committee) — Национальный комитет по телевизионным стандартам
- ◆ Number of Copies — Количество копий
- ◆ Number of Footsteps — Число шагов
- ◆ NURBS Creation Toolbox — Инструменты создания NURBS-кривых
- ◆ NURBS Curves — NURBS-кривые
- ◆ NURBS Surfaces — NURBS-поверхности
- ◆ NURBS — Неоднородные рациональные B-сплайны
- ◆ NVIDIA mental ray — Алгоритм визуализации mental ray
  
- ◆ Object Color — Цвет объекта
- ◆ Object Level — Уровень объекта
- ◆ Object Motion Blur — Размытие движения объекта
- ◆ Object Motion Inheritance — Наследование движения объекта
- ◆ Object Parameters — Параметры объекта
- ◆ Object Properties — Свойства объекта
- ◆ Object Type — Тип объекта
- ◆ Object UP Axis — Ось объекта, перпендикулярная к поверхности размещения
- ◆ Object XYZ — Проецирование по трем координатам объекта
- ◆ Object-Based Emitter — Эмиттер, основанный на объекте
- ◆ OBJECT-SPACE MODIFIERS — Объектные модификаторы
- ◆ Off with GI — Выключено при GI
- ◆ Off — Выключить
- ◆ Offset — Смещение

- ◆ Offset:Screen — Относительное смещение в экранной системе координат
- ◆ Offset:World — Относительное смещение в мировой системе координат
- ◆ OilTank — Бак
- ◆ Omni Light — Всенаправленный точечный источник света
- ◆ On — Включить, активизировать
- ◆ Opacity Maps — Карты непрозрачности
- ◆ Opacity — Непрозрачность
- ◆ Open Chanel A — Открыть канал A
- ◆ Open Edges — Открытые ребра
- ◆ Open Material Library — Открыть библиотеку материалов
- ◆ Open Mini Curve Editor — Открыть мини-редактор кривых
- ◆ Open Property Editor — Открыть редактор свойств
- ◆ Open UV Editor — Открыть редактор координат UV
- ◆ Open — Открыть
- ◆ Operands — Операнды
- ◆ Operation — Операция
- ◆ Opposite — Противоположный
- ◆ Optimize Selected Transitions — Оптимизировать выделенные переходы
- ◆ Optimize Transition — Оптимизировать переход
- ◆ Options — Опции
- ◆ Orbit Selected — Вращение вокруг центра выделенного объекта
- ◆ Orbit SubObject — Вращение вокруг центра выделенного подобъекта
- ◆ Orbit — Вращение вокруг центра видового окна
- ◆ Orientation — Ориентация
- ◆ Original — Исходная сетка, графическая сетка
- ◆ Out — Выход
- ◆ Outer Amount — Размер наружу
- ◆ Outer Color — Цвет снаружи
- ◆ Outer — Внешняя
- ◆ Outline Amount — Величина скоса по контуру
- ◆ Outline — Контур, уклон по контуру
- ◆ Out-of-Range Types — Типы движений вне диапазона
- ◆ Output into Normal Bump — Вывод в карту нормалей рельефности
- ◆ Output into Source — Вывод в исходную карту
- ◆ Output Size — Размер выходного изображения
- ◆ Output — Выходной результат, параметры вывода

- ◆ Overall — Общая (длина)
- ◆ Overshot — Рассеивание
- ◆ Ozone — Озон
  
- ◆ Pack UVs — Уплотнить проекцию UV
- ◆ Paint Deformation — Деформация раскраской
- ◆ Paint Weights — Установка весов кистью
- ◆ Painter Options — Параметры рисования
- ◆ PAL (Phase Alternation Line) — Построчное изменение фазы. Телевизионный стандарт, применяемый в большинстве европейских стран
- ◆ Pan View — Переместить вид
- ◆ Panel Width — Ширина панели
- ◆ Parameter Curve Out-of-Range Types — Типы экстраполяции параметрических кривых
- ◆ Parameter Editor — Редактор параметров
- ◆ Parameter Wiring — Связывание параметра
- ◆ Parameter — Параметры
- ◆ Parametric Modifiers — Параметрические модификаторы
- ◆ Parent Overlap — Перекрытие со стороны родительского объекта
- ◆ Parent Space — Пространство родителя
- ◆ Particle Array, PArray — Массив частиц
- ◆ Particle Bomb — Бомба для частиц
- ◆ Particle Cloud, PCloud — Облако частиц
- ◆ Particle Generation — Генерация частиц
- ◆ Particle Motion — Движение частиц
- ◆ Particle Systems — Системы частиц
- ◆ Particle Timing — Время жизни частиц
- ◆ Particle Type — Тип частицы
- ◆ Paste (Copy) — Вставить как копию
- ◆ Paste Dialog — Выбор костей для вставки оболочек
- ◆ Paste Instanced — Вставить полученный экземпляр
- ◆ Paste Options — Опции вставки
- ◆ Paste Posture Opposite — Вставить позу напротив
- ◆ Paste Posture — Вставить позу
- ◆ Paste Track — Вставить трек
- ◆ Paste Track Opposite — Вставить трек напротив

- ◆ Paste Vertical — Вставка вертикального положения
- ◆ Paste — Вставить
- ◆ Path Constraint — Ограничение вдоль траектории
- ◆ Path Deform — Деформация вдоль траектории
- ◆ Path Follow — Следовать вдоль траектории
- ◆ Path Level — Положение относительно пути
- ◆ Path Parameters — Параметры траектории
- ◆ Path — Траектория
- ◆ PCloud — Облако частиц
- ◆ Pelvis — Таз
- ◆ People — Персонажи
- ◆ Percent Snap Toggle — переключение режима привязки в процентах
- ◆ Percent — Процент
- ◆ Percentage of Particles — Процент частиц
- ◆ Perlin Marble — Перламутр
- ◆ Perpendicular — Перпендикулярно
- ◆ Perspective — Перспектива, ракурс
- ◆ Phase — Фаза
- ◆ Physical Mesh Parameters — Параметры физической сетки
- ◆ Phong Basic Parameters — Основные параметры алгоритма затенения Фонга
- ◆ Phong — Алгоритм затенения по Фонгу
- ◆ Photon Emit Radius — Радиус источника фотонов
- ◆ Photon Map — Фотонная карта
- ◆ Physical Fabric Properties — Физические свойства ткани
- ◆ Physical Material — Свойства материала
- ◆ Physical Material Properties — Физические свойства материала
- ◆ Physical Mesh — Физическая сетка
- ◆ Physical Mesh Parameters — Параметры физической сетки
- ◆ Physical Properties — Физические свойства
- ◆ Physical Scale — Физический масштаб
- ◆ Physique Initialization — Инициализация оснастки
- ◆ Physique Level of Detail — Уровень детализации Physique
- ◆ Physique — Оснастка
- ◆ Pick Boolean — Указать операнд
- ◆ Pick Cutter Object — Указать секущий объект
- ◆ Pick Distribution Object — Указать объект распределения

- ◆ Pick Light — Указать источник света
- ◆ Pick Object — Указать объект
- ◆ Pick Operand — Указать операнд
- ◆ Pick Path — Указать траекторию (путь)
- ◆ Pick Railing Path — Указать положение ограждения
- ◆ Pick Shape — Указать сплайн
- ◆ Pick Shape Object — Указать траекторию движения
- ◆ Pick Spline — Указать сплайн
- ◆ Pick Stock Objects — Указать разрезаемые объекты
- ◆ Pick Texture — Показать текстуру
- ◆ Pick — Указать
- ◆ Pieces — Фрагменты
- ◆ Pin — Приколоть
- ◆ Pinch — Сужение
- ◆ Pivot (Door) — Навесная (дверь)
- ◆ Pivot Point Center — Центр преобразований в опорной точке
- ◆ Pivot Point — Опорная точка
- ◆ Pivot Selection Dialog — Окно назначения опорной точки
- ◆ Pivot — Опорная точка, начало локальной системы координат
- ◆ Pivoted — Поворотное (окно)
- ◆ Placement Settings — Настройки размещения
- ◆ Planar Map — Плоское проецирование
- ◆ Planar — Плоский, плоская (волна)
- ◆ Plane — Плоскость
- ◆ Planted Key — Ключ привязки к уровню (земли)
- ◆ Play Animation — Воспроизвести анимацию
- ◆ Play Selected — Воспроизведение анимации выделенных объектов
- ◆ Play — Воспроизведение
- ◆ Play/Pause — Воспроизведение/Пауза
- ◆ Playback Forward — Воспроизведение вперед
- ◆ Point Curve — Кривая, проходящая через контрольные точки
- ◆ Point-to-Point Edge Selection — Выбор ребер от точки к точке
- ◆ Point Helper — Вспомогательный объект
- ◆ Point3 Controllers — Контроллеры из трех отдельных компонентов
- ◆ Points — Число точек
- ◆ Polygon — Полигон

- ◆ Polygon Counter — Счетчик полигонов
- ◆ Polygon Mesh — Полигональный каркас
- ◆ Polygon: Material IDs — Полигон: Идентификаторы материала
- ◆ Ponytail Links — Позвонки гривы
- ◆ Populate — Заселить
- ◆ Pos Accel — Ускорение перемещения
- ◆ Pos Boosting — Усиление
- ◆ Pos Curve — Кривая перемещения
- ◆ Pos Jerk — Скачок перемещения
- ◆ Pos Smoothing — Сглаживание перемещения
- ◆ Pos Speed — Скорость перемещения
- ◆ Pose — Положение (biped)
- ◆ Position Controllers — Контроллеры положения
- ◆ Position — Положение
- ◆ Post Spacing — Расстояние между стойками
- ◆ Post — Стойка
- ◆ Posture — Положение выбранных объектов biped
- ◆ Precedence — Приоритет
- ◆ Preference Settings — Настройки параметров
- ◆ Preferences — Настройки параметров
- ◆ Preferred Transition Length — Предпочтительная длина перехода
- ◆ Prepass — Проход
- ◆ Preserve — Сохранять, фиксировать
- ◆ Preset Name — Имя предварительных настроек
- ◆ Preset — Предварительная настройка, предварительная установка
- ◆ Preview Animation — Предварительный просмотр анимации
- ◆ Preview in Window — Предварительный просмотр в окне
- ◆ Preview Range — Интервал просмотра
- ◆ Preview — Предварительный просмотр
- ◆ Preview&Animation — Предварительный просмотр и анимация
- ◆ Previous Frame — Предыдущий кадр
- ◆ Previous key — Предыдущий ключ
- ◆ Previous Transition in Script — Предыдущий переход в скрипте
- ◆ Previous — Предыдущий
- ◆ Primary Bounces — Первичные отражения (отскоки)
- ◆ ProBoolean — Профессиональная булева операция

- ◆ Production — Выбор алгоритма визуализации
- ◆ Profile — Профиль, вид сбоку
- ◆ Projector Map — Проецируемая карта
- ◆ Props — Опоры
- ◆ Protractor — Угломер
- ◆ Proxy Convex Hull — Приближенная выпуклая оболочка
- ◆ Proxy — Приближенное
- ◆ Pull — Вытянуть
- ◆ Pull-down Menus — Ниспадающие меню
- ◆ Push Rigid Objects — Действовать на твердые объекты
- ◆ Push — Вдавить
- ◆ Push/Pull Value — Величина вытягивания/вдавливания
- ◆ Put to Library — Занести в библиотеку
- ◆ Pyramid — Пирамида
  
- ◆ Quad Menus — Счетверенные меню
- ◆ Quad Size — Размер квадратичных полигонов
- ◆ Quadrilateral face — Четырехугольная грань
- ◆ Quadrilateral Tesselation — Квадратичное разбиение
- ◆ Quadruped — Четвероногое (животное)
- ◆ QuickSlice — Разрез
  
- ◆ Radial Scale — Радиальный масштаб
- ◆ Radial Squeeze — Радиальное сжатие
- ◆ Radiosity Meshing Parameters — Параметры сетки для расчета по методу Radiosity
- ◆ Radiosity Processing Parameters — Параметры метода визуализации Radiosity
- ◆ Radiosity — Метод излучательности, диффузное отражение, метод диффузного отражения
- ◆ Radiosity-Only Properties — Свойства, относящиеся только к методу Radiosity
- ◆ Radius — Радиус
- ◆ Rag Doll Constraint — Кукольное ограничение (предназначено для копирования движения плеч и других сочленений человеческого тела)
- ◆ Ragdolls — Тряпичные куклы
- ◆ Railing — Ограждение
- ◆ Rails — Створка (окна, двери), перила
- ◆ RAM Player Configuration — Конфигурация RAM-проигрывателя

- ◆ RAM Player — RAM-проигрыватель
- ◆ Random Faces — Случайные грани
- ◆ Random Start Probability — Вероятность старта
- ◆ Range — Диапазон
- ◆ Ranges: Dope Sheet — Диапазоны анимации
- ◆ Raytrace Global Include/Exclude — Глобальное включение/выключение трассировки
- ◆ Ray Traced Shadows — Тени, полученные методом трассировки лучей
- ◆ Rays per Sample — Количество лучей в выборке
- ◆ Raytrace Basic Parameters — Основные параметры алгоритма трассировки лучей
- ◆ Raytrace Shadow, Ray Traced Shadows — Тени, полученные трассировкой лучей
- ◆ Raytrace — Трассировка лучей
- ◆ Raytracer Parameters — Параметры текстурной карты Raytrace
- ◆ Raytracing — Трассировка лучей
- ◆ RB Collection Properties — Свойства коллекции твердых тел
- ◆ Re-scale Time — Масштабировать временной интервал
- ◆ Reactor Cloth — Модификатор моделирования ткани модуля reactor
- ◆ Reactor Messages — Сообщения модуля reactor
- ◆ Reactor Real-Time Preview — Предварительный просмотр анимации в реальном масштабе времени
- ◆ Reactor SoftBody — Модификатор мягких тел
- ◆ Realistic — Реалистичный
- ◆ Real-World Map Size — Фактический размер текстурной карты
- ◆ Real-World Mapping — Проецирование текстуры на поверхность в пропорциях, соответствующих фактическим размерам текстуры
- ◆ Rectangle — Прямоугольник
- ◆ Rectangular Selection Region — Прямоугольная область выделения
- ◆ Red — Красный
- ◆ Redo Scene Operation — Вернуться к предыдущим действиям
- ◆ Redo — Возврат, повторить
- ◆ Reduce Keys — Удалить избыточные ключевые кадры
- ◆ Reduce Now — Уменьшить количество ключей
- ◆ Reduction Threshold — Пороговое значение
- ◆ Reference Coordinate System — Система координат
- ◆ Reference Mode — Режим ссылок
- ◆ Refine Iterations (All Objects) — Уточнить число повторений для всех объектов
- ◆ Refine Mesh — Уточнить сетку



- ◆ Refine — Детализировать, вставить
- ◆ Reflect on Back Side — Отражать от обратной стороны
- ◆ Reflect — Отражать
- ◆ Reflect/Refract — Отражение/Преломление
- ◆ Reflection Glossiness — Размытость отражения
- ◆ Reflection — Отражение
- ◆ Refract — Преломлять
- ◆ Refraction — Преломление
- ◆ Regather Indirect Illumination — Сбор информации об освещении отраженным светом
- ◆ Regathering — Сбор информации
- ◆ Regularity — Регулярность, правильность
- ◆ Region Keys Tool — Инструменты масштабирования ключей
- ◆ Reinitialize — Повторная инициализация
- ◆ Rel. Density — Плотность относительно воды
- ◆ Relatively — Относительно
- ◆ RelativeRepeat — Относительное повторение
- ◆ Relax — Ослабить
- ◆ Remove Bone — Удалить кость
- ◆ Remove Bottom — Удалить низ
- ◆ Remove From Link — Удалить влияние связи
- ◆ Remove Keys — Удаление ключей
- ◆ Remove Top — Удалить верх
- ◆ Render Count — Количество визуализируемых частиц
- ◆ Render Direct Illumination — Визуализировать прямое освещение
- ◆ Render Map — Визуализация текстурной карты
- ◆ Render Output — Вывод результатов визуализации
- ◆ Render Preview — Предварительный просмотр
- ◆ Render Region Division — Деление визуализируемой сцены на участки
- ◆ Render Scene Dialog — Диалоговое окно визуализации сцены
- ◆ Render Setup — Настройка параметров визуализатора
- ◆ Render UV Template — Показать текстурную карту
- ◆ Render UVs — Визуализировать по координатам UV
- ◆ Render UVW Template — Визуализировать шаблон с координатами UVW
- ◆ Render — Визуализировать
- ◆ Renderable — Визуализируем

- ◆ Rendered Frame Window — Окно визуализируемого кадра
- ◆ Renderer — Визуализатор
- ◆ Rendering Algorithms — Параметры алгоритма визуализации
- ◆ Rendering Control — Управление визуализацией
- ◆ Rendering Level — Степень визуализации
- ◆ Rendering Method — Метод визуализации
- ◆ Rendering Options — Параметры визуализации
- ◆ Rendering Parameters — Параметры визуализации
- ◆ Rendering — Визуализация
- ◆ Reorder Ops — Переопределить порядок
- ◆ Repeat Last Operation — Повторить последнюю операцию
- ◆ Replace Material — Замена материала
- ◆ Re-scale Time — Изменить масштаб времени
- ◆ Reset All — Вернуть все в исходное состояние
- ◆ Reset Layout — Восстановить компоновку
- ◆ Reset Material Editor Slots — Очистить ячейки редактора материалов
- ◆ Reset Selected — Сбросить для выбранных объектов
- ◆ Reset simulation entities to their original state — Восстановить исходное состояние моделирования
- ◆ Reset Simulation — Восстановить исходное состояние моделирования
- ◆ Reset State — Восстановить состояние
- ◆ Reset Texture List — Восстановить список текстур
- ◆ Reset Transform — Сбросить преобразования
- ◆ Reset XForm — Сброс преобразований
- ◆ Reset — Сброс, вернуть в исходное состояние
- ◆ Resolution — Разрешение
- ◆ Respect Corners — Учесть угловые точки
- ◆ Respect System Units in Files — Учитывать системные единицы в файлах
- ◆ Restore to Factory Settings — Возвратиться к исходным настройкам
- ◆ Restrict to X — Ограничить по оси X
- ◆ Restrict XY, YZ, ZX Plane — Ограничить в плоскости XY, YZ, ZX
- ◆ Restructure biped to match file — Реструктурировать biped для согласования с файлом
- ◆ Result — Результат
- ◆ Retain Original Material — Сохранить исходный материал
- ◆ Re-Use Direct Illumination From Radiosity Solution — Повторное использование результатов вычисления прямого освещения

- ◆ Retime Tool — Перенастройка временных интервалов
- ◆ Revert — Возврат
- ◆ RGB Level — Уровень яркости RGB-модели
- ◆ RGB Multiply Parameters — Параметры текстурной карты RGB Multiply
- ◆ RGB Multiply — Умножение RGB-значений (текстурная карта)
- ◆ Ribbon — Панель
- ◆ Rig — Оснастка
- ◆ Rigging — Оснастка (создание системы костей и управляющих элементов к ним)
- ◆ Rigid Body Collection (сокращенно — RBCollection) — Коллекция твердых тел
- ◆ Rigid Body Properties — Свойства твердого тела
- ◆ Rigid Body Type — Тип твердого тела
- ◆ Rigid Body — Твердое тело
- ◆ Rigid Constraint — Жесткое соединение
- ◆ Rigid Vertices — Недеформируемые вершины
- ◆ Rigid — Жесткий, недеформируемый
- ◆ Ring — Кольцо
- ◆ Ring: XY Edges — Кольцо ребер
- ◆ Rise — Высота
- ◆ Riser Ct — Число ступенек
- ◆ Riser Ht — Высота ступеньки
- ◆ Roll Camera — Поворотная камера
- ◆ Root Name — Корневое имя
- ◆ Rope — Веревка, гибкое тело
- ◆ Rot Accel — Ускорение вращения
- ◆ Rot Blurring — Размытие вращения
- ◆ Rot Boosting — Усиление эффекта вращения
- ◆ Rot Curve — Кривая вращения
- ◆ Rot Jerk — Скачок вращения
- ◆ Rot Smoothing — Сглаживание вращения
- ◆ Rot Speed — Скорость вращения
- ◆ Rotate — Вращать
- ◆ Rotate 90 CCW — Повернуть на 90° против часовой стрелки
- ◆ Rotation and Collision — Вращение и соударение (столкновение)
- ◆ Rotation Controllers — Контроллеры вращения
- ◆ Rotation — Вращение
- ◆ Rotational Joints — Вращательные соединения

- ◆ Roughness — Неровность, бугристость, шероховатость
- ◆ Row — Ряд, линия
- ◆ Rubber — Резина
- ◆ Rubber Band Mode — Режим резиновой нити
- ◆ Ruled Surf, Ruled Surface — Линейчатая поверхность
- ◆ Run — Бегом
  
- ◆ Sample Radius — Радиус размытия
- ◆ Sample Range — Размытие по краям
- ◆ Sampling — Дискретизация
- ◆ Sampling Quality — Качество дискретизации
- ◆ Saturation — Насыщенность
- ◆ Save As — Сохранить как
- ◆ Save Collection — Сохранить коллекцию
- ◆ Save Copy As — Сохранить копию как
- ◆ Save File As — Сохранить файл как
- ◆ Save File — Сохранить файл
- ◆ Save Image — Сохранить изображение
- ◆ Save Material Library — Сохранить библиотеку материалов
- ◆ Save MAX Objects — Сохранить MAX-объекты
- ◆ Save Preset to Disk — Сохранить настройки на диске
- ◆ Save Segment at Current Position and Rotation — Сохранить сегмент анимации для текущего положения и вращения
- ◆ Save Selected — Сохранить выбранное
- ◆ Save — Сохранить
- ◆ Saved Presets — Сохраненные настройки
- ◆ Scale Clusters — Масштабировать блоки
- ◆ Scale Controllers — Контроллеры масштабирования
- ◆ Scale Horizontal — Масштабировать по горизонтали
- ◆ Scale Selected — Масштабировать выделенное
- ◆ Scale Stride Mode — Режим масштабирования походки
- ◆ Scale Transform Type-In — Ввод коэффициентов масштабирования
- ◆ Scale Vertical — Масштабировать по вертикали
- ◆ Scale — Масштабирование
- ◆ Scaling — Масштабирование
- ◆ Scatter Objects — Разбрасываемые объекты

- ◆ Scatter — Распределить, разбросать
- ◆ Schematic View (Open) — Открыть схематический вид
- ◆ Schematic View — Схематический вид
- ◆ Skin Parameters — Параметры оболочки
- ◆ Scotch Pine — Сосна
- ◆ Script Name — Имя скрипта
- ◆ Scruffle — На затылке
- ◆ Search Entire Clip — Анализировать весь клип
- ◆ Search Near Existing Transition — Анализировать в области данного перехода
- ◆ Second Specular Layer — Параметры зеркальности второго слоя
- ◆ Secondary Bounces — Вторичные отражения (отскоки)
- ◆ Seed — Затравка, вариация
- ◆ See-Through — Прозрачный
- ◆ Segment — Сегмент
- ◆ Select a template — Выбрать шаблон
- ◆ Select All — Выделить все
- ◆ Select Ancestor — Выделить родительский объект
- ◆ Select and Link — Выделить и связать
- ◆ Select and Manipulate — Выбрать и манипулировать
- ◆ Select and Move — Выделить и переместить
- ◆ Select and Non-uniform Scale — Выделить и неравномерно масштабировать
- ◆ Select and Non-uniform Scale — Выделить и неравномерно масштабировать
- ◆ Select and Place — Выделить и разместить
- ◆ Select and Rotate — Выделить и повернуть
- ◆ Select and Scale — Выделить и масштабировать
- ◆ Select and Squash — Выделить и сплющить
- ◆ Select and Uniform Scale — Выделить и равномерно масштабировать
- ◆ Select Bitmap Image File — Выбор файла растрового изображения
- ◆ Select by Planar Angle — Выбрать по углу
- ◆ Select by Element UV Toggle — Переключатель выделения области указанием элемента
- ◆ Select by Link — Выделить по связи
- ◆ Select by Name — Выделить по имени
- ◆ Select by — Выделить по
- ◆ Select Child — Выделить дочерний объект
- ◆ Select Children — Выделить дочерние объекты

- ◆ Select Clip/Transition — Выбрать клип/переход
- ◆ Select From Scene — Выделить в сцене
- ◆ Select ID — Выделить материал с указанным идентификатором
- ◆ Select Invert — Инвертировать выделение
- ◆ Select Look At Target — Указать направление взгляда
- ◆ Select MatID — Выделить материал по его идентификационному номеру
- ◆ Select None — Снять выделение
- ◆ Select Object — Выделить объект
- ◆ Select Objects by Material — Выделить объекты по материалу
- ◆ Select Overlapped Faces — Выделить перекрывающиеся грани
- ◆ Select Pivot — Выбрать опорную точку
- ◆ Select Random Start Clips — Выбрать стартовые клипы, выполняемые с учетом вероятностей
- ◆ Select Rigid Bodies — Выбрать твердые тела
- ◆ Select — Выделить, выбрать
- ◆ Selected bone — Выбранные кости
- ◆ Selected Bone Color — Цвет выбранной кости
- ◆ Selected Element Common Settings — Общие параметры настройки выбранного элемента
- ◆ Selected Element Unique Settings — Уникальные параметры настройки выбранного элемента
- ◆ Selected Objects — Выделенные объекты
- ◆ Selected Vertices — Выделенные вершины
- ◆ Selected — Выделенные
- ◆ Selection Brackets — Выделение габаритными скобками
- ◆ Selection Filter — Фильтр выделения
- ◆ Selection Level — Уровень выбора
- ◆ Selection Lock Toggle — Переключатель блокировки выделения
- ◆ Selection Modes — Режимы выделения
- ◆ Selection Parameters — Параметры выбора
- ◆ Selection — Выбор
- ◆ Self Collision — Самостолкновение
- ◆ Self Thickness — Допуск на самостолкновения
- ◆ Self-Illumination — Самосвечение
- ◆ Separate by Smoothing Groups — Разделить по группам сглаживания
- ◆ Separate FK Tracks — Разделить треки
- ◆ Set as Skin Pose — Зафиксировать положение персонажа

- ◆ Set FFD Dimensions — Установить размерности деформации
- ◆ Set Free Key — Отменить привязку к уровню
- ◆ Set ID — Установить идентификатор
- ◆ Set Key Filters — Установка фильтров ключей
- ◆ Set Key — Режим ручной установки ключей анимации
- ◆ Set Key — Установить ключ анимации
- ◆ Set Keys — Установить ключи анимации
- ◆ Set lowest starting foot height to  $Z = 0$  — Для положения ступни задать значение  $Z = 0$
- ◆ Set Number of Materials — Установить количество материалов
- ◆ Set Number of Points — Задать количество точек
- ◆ Set Number — Установить количество
- ◆ Set Planted Key — Установить ключ привязки к заданному положению
- ◆ Set Range — Установить число кадров анимации
- ◆ Set Selected as ... — Определить выбранные объекты как ...
- ◆ Set Sliding Key — Установить ключ плавного перемещения
- ◆ Set Tangents to Auto — Автоматически задать направление касательных
- ◆ Set Tangents to Fast — Установить касательные в режим быстрого подъема и спуска
- ◆ Set Tangents to Linear — Задать линейный закон движения
- ◆ Set — Установить
- ◆ Settings — Установки
- ◆ Setup Explosion Phase Curve — Настройки кривой фаз взрыва
- ◆ Setup Explosion — Настройки взрыва
- ◆ Setup — Настройки
- ◆ Shaded — С затенением
- ◆ Shader Basic Parameters — Основные параметры затенения
- ◆ Shader — Тип затенения
- ◆ Shading — Затенение
- ◆ Shadow bias — Смещение тени
- ◆ Shadow Casting — Отбрасывание теней
- ◆ Shadow Integrity — Целостность тени
- ◆ Shadow Map Parameters — Параметры карты теней
- ◆ Shadow maps — Карты теней
- ◆ Shadow Parameters — Параметры теней
- ◆ Shadow Quality — Качество тени
- ◆ Shadows — Тени
- ◆ Shape — Форма (пламени)

- ◆ Shape Commands — Команды построения формы объекта
- ◆ ShapeMerge — Объединить со сплайном
- ◆ Shapes — Сплайны. Формы
- ◆ Shell — Оболочка
- ◆ Shellac — Шеллак (многослойный материал, состоящий из нескольких материалов: Base Material и Shellac Material)
- ◆ Shininess — Яркость
- ◆ Show Button — Показать кнопки
- ◆ Show Calc. Phase — Показать фазу вычисления
- ◆ Show Cone — Показать конус
- ◆ Show Direct Light — Показать прямое освещение
- ◆ Show End Result On/Off Toggle — Включить/Отключить показ конечного результата)
- ◆ Show Footsteps — Показать следы
- ◆ Show Footsteps and Numbers — Показать следы и их номера
- ◆ Show GI only — Показывать только отраженное освещение
- ◆ Show Graph — Показать граф
- ◆ Show Grid — Показать сетку
- ◆ Show Keyable Icons — Показать ключевые иконки
- ◆ Show Map in Viewport — Показать текстурную карту в видовом окне
- ◆ Show Only — Показать только
- ◆ Show Optimal Transition Costs — Оценка оптимизации переходов
- ◆ Show Samples — Показать выборку, показать сэмплы
- ◆ Show Shaded Material in Viewport — Показать материал в видовом окне
- ◆ Show Toolbars — Показать панели инструментов
- ◆ Show Vertex Number — Показать номера вершин
- ◆ Shrink — Уменьшить
- ◆ Shrink Selection — Уменьшить периметр текущего выделения
- ◆ Side Fins — Боковые ребра
- ◆ Sides — Количество сторон
- ◆ Simple Force Model — Простая силовая модель
- ◆ Simplify Curve — Упростить кривую
- ◆ Simulate Local — Моделировать локально
- ◆ Simulate Local (damped) — Моделировать локально с задержкой
- ◆ Simulation Baking — Создать стандартные кадры анимации
- ◆ Simulation Geometry — Моделируемая геометрия



- ◆ Simulation Parameters — Параметры моделирования
- ◆ Simulation Settings — Настройки моделирования
- ◆ Simulation — Моделирование
- ◆ Sinc Selection — Синхронизация выбора
- ◆ SixPoint — Шестиконечная звезда
- ◆ Size Multiplier — Коэффициент размера
- ◆ Size — Размер, высота текста, размер частиц
- ◆ Skeleton — Скелет
- ◆ Skin Parameters — Параметры оболочки
- ◆ Skin Weight Table — Таблица весов оболочки
- ◆ Skin — Оболочка
- ◆ Skinning — Обшивка, облицовка (связь оснастки с моделью объекта)
- ◆ Skip N — Пропуская N граней
- ◆ Sky Color — Цвет неба
- ◆ Sky Model — Модель неба
- ◆ Skylight Parameters — Параметры небесного освещения
- ◆ Skylight Portal — Портал небесного освещения
- ◆ Skylight — Небесное освещение
- ◆ Slate Material Editor — Панель редактора материалов
- ◆ Sleep Energy — Прекратить движение
- ◆ Slice From — Обрезать от
- ◆ Slice On — Обрезать
- ◆ Slice Parameters — Параметры среза (сечения)
- ◆ Slice Plane — Плоскость среза (сечения)
- ◆ Slice To — Обрезать до
- ◆ Slice Type — Тип среза
- ◆ Slice — Срез
- ◆ Slide Constraint — Скользящее соединение
- ◆ Sliding (Door) — Раздвижная (дверь)
- ◆ Sliding Joints — Скользящие соединения
- ◆ Sliding — Скользящее, раздвижное (окно)
- ◆ Smoke Color — Цвет дыма
- ◆ Smoke — Дым
- ◆ Smooth + Highlights — Сглаживание и блики
- ◆ Smooth Result — Сгладить результат
- ◆ Smooth Twist Mode — Сглаживание скручивания

- ◆ Smooth — Сглаживание, плавный
- ◆ Smoothing — Сглаживание
- ◆ Smoothness — Сглаженность
- ◆ Snaps Toggle — Переключатель объектных привязок
- ◆ Snaps — Объектные привязки
- ◆ Snow — Снег
- ◆ Soft Body Collection (сокращенно — SBCollection) — Коллекция мягких тел
- ◆ Soft Selection — Плавное выделение
- ◆ Soft\_Body — Мягкое тело
- ◆ Soften Diff. Edge — Смягчение границ диффузии
- ◆ Soften — Размытость
- ◆ Solid Color — Равномерный фон
- ◆ Solver Iter. — Число итераций
- ◆ Sound Options — Настройки звука
- ◆ Sound — Звук
- ◆ Source Object Parameters — Параметры распределяемого объекта
- ◆ Source Time — Исходный кадр
- ◆ Source Volume — Исходный объем
- ◆ Source — Источник проецирования
- ◆ Space Warps — Деформация пространства
- ◆ Spacing Tool — Линейка
- ◆ Special — Специальный
- ◆ Specular Color — Цвет зеркального блика
- ◆ Specular Highlight — Параметры зеркального блика
- ◆ Specular Level — Интенсивность зеркального блика
- ◆ Specular — Цвет зеркального блика
- ◆ Speed — Скорость
- ◆ Sphere Gizmo — Сферический контейнер
- ◆ Sphere — Сфера
- ◆ Spherical Map — Сферическое проецирование
- ◆ Spherical — Сферический (тип наложения текстуры), сферическая (волна)
- ◆ Spherify — Сферический
- ◆ Spike — Пик, острый импульс
- ◆ Spike Detector — Детектор пиков, острых импульсов
- ◆ Spin — Вращение
- ◆ Spine Links — Звенья позвоночника

- ◆ Spinner Snap Toggle — Изменение приращений счетчиков
- ◆ Spinners — Счетчики
- ◆ Spiral Stair — Спиральная лестница
- ◆ Splat Parameters — Параметры разбрызгивания
- ◆ Splat — Разбрызгивание
- ◆ Spline 1/Vert 4 Selected — На сплайне № 1 выделена вершина № 4
- ◆ Spline IK Control Parameters — Параметры контроллера Spline IK
- ◆ Spline IK Solver — Решатель инверсной кинематики на основе сплайна
- ◆ Spline — Сплайн
- ◆ Spotlight Parameters — Параметры прожектора
- ◆ Spotlight — Прожектор (источник света, излучающий сфокусированный луч света в форме конуса подобно фонарику, театральному прожектору или фаре)
- ◆ Spout — Носик (чайника)
- ◆ Spray — Брызги
- ◆ Squat — Сидение на корточках
- ◆ Squeeze — Сжатие
- ◆ Stairs — Лестницы
- ◆ Standard Lights — Стандартные источники света
- ◆ Standard Material — Стандартный материал
- ◆ Standard Particles — Стандартные частицы
- ◆ Standard Primitives — Стандартные примитивы
- ◆ Standard — Стандартный
- ◆ Star — Звезда
- ◆ Start Frame — Начальный кадр
- ◆ Start in Sleep Mode — Стартовать в спящем режиме
- ◆ Start Left — Начать с левой
- ◆ Start New Shape — Начать новый сплайн
- ◆ Start Picking — Начать выбор
- ◆ Start Point 1 — 1-я начальная точка
- ◆ Start Right — Начать с правой
- ◆ Start Simulation — Начать моделирование
- ◆ Start Time — Время начала, начальный кадр
- ◆ Start — Начало
- ◆ Static Friction — Коэффициент трения покоя
- ◆ Status — Состояние
- ◆ Status Bars — Строка состояния

- ◆ Steel — Сталь
- ◆ Step Simulation — Пошаговое моделирование
- ◆ Steps — Ступеньки
- ◆ Stiffness — Жесткость, коэффициент жесткости
- ◆ Stitch Selected — Сшить выбранные грани
- ◆ Stitch Tool — Инструмент сшивки
- ◆ Stock Inside Cutter — Внутри секущих объектов
- ◆ Stock Lenses — Набор объективов
- ◆ Stock Outside Cutter — Вне секущих объектов
- ◆ Store as .bip file — Сохранить как VIP-файл
- ◆ Store with Irradiance Map — Сохранять с картой освещенности
- ◆ Stream Swirl — Вращение потока
- ◆ Stream Taper — Поведение потока
- ◆ Strength — Интенсивность, сила воздействия, сила взрыва
- ◆ Stretch Axis — Направление растяжения
- ◆ Stretch — Растяжение, протяженность
- ◆ Stretchiness — Эластичность
- ◆ Stringer — Продольная балка
- ◆ Structure — Структура
- ◆ Strut — Распорка
- ◆ Subdivide Down To — Разбивать до размера
- ◆ Subdivide — Разбить
- ◆ Subdivision Amount — Количество разбиений
- ◆ Subdivision Contrast — Пороговое значение разбиения
- ◆ Subdivision Displacement — Смещение подразбиения
- ◆ Subdivision Method — Метод подразбиения
- ◆ Subdivs — Количество подразбиений
- ◆ Sub-object — Подобъект
- ◆ Sub-object Operations — Подобъекты, участвующие в операции
- ◆ Subsample — Подвыборка
- ◆ Substep — Подразбиения
- ◆ Substeps/Key — Число промежуточных положений на один кадр анимации
- ◆ Sub-Surface Scattering — Подповерхностное рассеивание света. См. Translucent
- ◆ Subtraction — Вычитание (теоретико-множественная операция)
- ◆ Summed Area — Усовершенствованный алгоритм фильтрации
- ◆ Sunlight — Солнечное освещение

- ◆ Super Spray — Супербрызги
- ◆ SuperSampling — Дополнительная выборка
- ◆ Surface Common — Основные параметры поверхности
- ◆ Surface CV — Управляющие вершины поверхности
- ◆ Surface Parameters — Параметры поверхности
- ◆ Surface Properties — Свойства поверхности
- ◆ Surface — Поверхность
- ◆ Swap Colors/Maps — Перестановка цветов и текстурных карт
- ◆ Swap — Перестановка
- ◆ Swirl — Завихрение
- ◆ Swivel Angle — Угол разворота
- ◆ Symmetrical — Симметрично
- ◆ Symmetry — Симметрия
- ◆ Sync Corner Fillets — Одинаковые скругления в углах
- ◆ System Unit Scale — Масштаб системной единицы
- ◆ System Unit Setup — Установка системных единиц
- ◆ Systems — Системы
  
- ◆ Tab panel — Панель с закладками
- ◆ Tail Links — Звенья в хвосте
- ◆ Tangency — Касание
- ◆ Taper Amount — Величина сужения
- ◆ Taper — Сужение, заострение
- ◆ Target Blend — Смещение взгляда
- ◆ Target Camera — Направленная камера
- ◆ Target Direct — Направленный источник света с параллельным пучком лучей
- ◆ Target Distance — Расстояние до цели
- ◆ Target Light — Направленный источник света
- ◆ Target Object — Объект, относительно которого выполняется действие
- ◆ Target Spot — Направленный прожектор
- ◆ Target Weld — Слить объекты
- ◆ Targeted — Нацеленный
- ◆ Teapot — Чайник
- ◆ Tearing — Образование разрывов
- ◆ Teeter — Колебание
- ◆ Temperature — Температура (используется для указания цвета)

- ◆ Templates — Образцы, шаблоны
- ◆ Tension — Натяжение
- ◆ Terminator — Ограничитель
- ◆ Terrain — Ландшафт
- ◆ Tessellate Selection — Выбор параметров мозаичного разбиения
- ◆ Tessellate — Мозаичное разбиение
- ◆ Tessellation — Мозаичное разбиение
- ◆ Tetra — Тетраэдр
- ◆ Tetrahedron — Тетраэдр
- ◆ Text — Текст
- ◆ Texture Correction — Коррекция текстуры
- ◆ Thickness — Толщина
- ◆ Thigh — Бедро
- ◆ Thin Wall Refraction — Тонкостенное преломление
- ◆ Threshold — Пороговая величина, предел
- ◆ Ticks — Крестики
- ◆ Tile Bitmap — Повторяемость растрового изображения
- ◆ Tile Brightness — Яркость текстуры
- ◆ Tile — Повторяемость
- ◆ Tiling V — Повторяемость по координате V
- ◆ Tiling W — Повторяемость по координате W
- ◆ Tiling — Мозаичное расположение, кратность. Расположение карт в виде повторяющегося рисунка
- ◆ Time Configuration — Конфигурация временных параметров
- ◆ Time Controls — Управления временными характеристиками анимации
- ◆ Time Display — Отображение временных параметров
- ◆ Time to Filter — Временной интервал фильтрации
- ◆ Time Output — Интервал вывода анимации. Область, в которой указываются кадры, подлежащие визуализации
- ◆ Time — Номер кадра анимации
- ◆ Timing — Временные параметры
- ◆ Tint — Цветовой тон, цветовой оттенок
- ◆ To — До
- ◆ Toe Links — Фаланги пальцев ног
- ◆ Toe — Пальцы ноги
- ◆ Toes — Пальцы ног

- ◆ Toggle Ribbon — Отображение инструментов панели Ribbon
- ◆ Tolerance — Допустимое отклонение
- ◆ Toolbar — Панель инструментов
- ◆ Tools — Инструменты
- ◆ Top Material — Материал для верха
- ◆ Top Rail — Перила ограждения
- ◆ Top — Вид сверху
- ◆ Top/Bottom Basic Parameters — Основные параметры материала для верха и низа
- ◆ Top/Bottom Material — Материал для верха и низа
- ◆ Top/Bottom — Материал для верха и низа
- ◆ Torso — Туловище
- ◆ Torus Knot — Узел
- ◆ Torus — Тор
- ◆ Total Passes — Число проходов
- ◆ Trace Depth — Глубина трассировки
- ◆ Trace reflections — Трассировать отражения
- ◆ Track Bar — Полоса трека
- ◆ Track Selection — Выбор трека
- ◆ Track View — Редактор треков анимации
- ◆ Track View-Curve Editor — Редактор треков-Редактор кривых
- ◆ Track View-Dope Sheet — Редактор треков-Диаграмма ключей
- ◆ Track — Трек
- ◆ Trajectory — Траектория
- ◆ Transform Controllers — Контроллеры трансформации
- ◆ Transform — Преобразование
- ◆ Transform: Position/Rotation/Scale — Преобразования: Положение/Вращение/Масштабирование
- ◆ Transition Optimization — Оптимизация перехода
- ◆ Translation on Face — Сдвиг в пределах грани
- ◆ Translucency — Прозрачность, просвечивание
- ◆ Translucent — Просвечивающийся
- ◆ Transmission — Передача
- ◆ Transparency — Прозрачность
- ◆ Transparent Shadows — Прозрачные тени
- ◆ Travel Time — Время движения
- ◆ Triangle — Треугольник

- ◆ Truck Camera — Передвижная камера
- ◆ Tube — Труба
- ◆ Turbidity — Дымка
- ◆ Turbosmooth — Сглаживание высокого качества
- ◆ Turbulence — Турбулентность
- ◆ Turns — Число витков
- ◆ Twist Axis — Ось скручивания
- ◆ Twist Constraint — Вращательное соединение
- ◆ Twist Deformation — Деформация скручиванием
- ◆ Twist Individual Mode — Режим индивидуального скручивания
- ◆ Twist Links — Скручивание суставов
- ◆ Twist Links Mode — Режим скручивания суставов
- ◆ Twist Poses — Положения конечностей
- ◆ Twist — Скручивание
- ◆ Type — Тип
- ◆ Type-In Weights — Ввод весовых коэффициентов
  
- ◆ U Offset — Смещение по координате U
- ◆ U Tile — Повторить по координате U
- ◆ UI Schemes — Схемы пользовательского интерфейса
- ◆ Unbake — Удалить ключевые кадры анимации
- ◆ Unbake All — Удалить ключевые кадры анимации
- ◆ Unbake Selected — Удалить ключевые кадры анимации для выбранных объектов
- ◆ Unbreakable — Неразрывный
- ◆ Undo Scene Operation — Отменить предыдущие действия
- ◆ Undo — Возврат, отменить
- ◆ Unfreeze All — Разморозить все
- ◆ Ungroup — Разгруппировать
- ◆ Unhide All — Показать все
- ◆ Unhide By Name — Показать по имени
- ◆ Unhide Objects — Показать объекты
- ◆ Unify Options — Опции унификации
- ◆ Uniform Spherical — Равномерно по сфере
- ◆ Union — Объединение (теоретико-множественная операция)
- ◆ Units Setup — Настройка единиц измерения



- ◆ Units — Единицы измерения
- ◆ Unlimited Range — Неограниченный диапазон
- ◆ Unlink Selection — Разорвать связь выделенных объектов
- ◆ Until Frame — До указанного кадра
- ◆ Unwrap Options — Опции развертки
- ◆ Unwrap UVW — Развертка поверхности
- ◆ Unyielding — Неизменный
- ◆ Update Viewports — Обновить видовые окна
- ◆ Update — Обновить
- ◆ Upper Arm — Плечо
- ◆ Use Adaptive Subdivision — Использовать адаптивное разбиение
- ◆ Use Base As Pivot — Установить опорную точку на базовой поверхности
- ◆ Use Distribution Object — Использовать объект, на котором будет осуществлено распределение
- ◆ Use Environment Settings — Использовать настройки внешней среды
- ◆ Use Existing Channel — Использовать существующий канал
- ◆ Use Gravity — Использовать гравитацию
- ◆ Use Ground Collisions — Использовать как основание
- ◆ Use Ground Plane — Использовать в качестве основания
- ◆ Use High Velocity Collisions — Учитывать при столкновениях на высоких скоростях
- ◆ Use Map — Использовать текстурную карту
- ◆ Use Maximum Range — Использовать максимальный диапазон
- ◆ Use Merged Material — Использовать добавленный материал
- ◆ Use Pivot Point Center — Использовать опорную точку
- ◆ Use Rate — Использовать темп
- ◆ Use Selection Center — Использовать центр выбранной совокупности объектов
- ◆ Use Soft Selection — Активизировать плавное выделение
- ◆ Use Target Distance — Использовать расстояние до цели
- ◆ Use Total — Общее число
- ◆ Use Transform Coordinate Center — Использовать центр текущей системы координат
- ◆ Use — Использовать
- ◆ Utilities — Утилиты
- ◆ Utils (сокращение от Utilities) — Утилиты
- ◆ U-type stair — U-образная лестница
- ◆ UVW Map, UVW Mapping — Проецирование по координатам UVW

- ◆ Value — Значение параметра, интенсивность
- ◆ Variation — Вариации
- ◆ Vert. Width — Ширина вертикальных планок
- ◆ Vertex Chamfer Amount — Размер фаски вокруг вершины
- ◆ Vertex Chaos — Хаотичность вершин дубликатов
- ◆ Vertex Operations — Операции с вершинами
- ◆ Vertex Sub-object Mode — Режим выбора вершин
- ◆ Vertex Type — Тип вершины
- ◆ Vertex — Вершина. Точка пересечения ребер
- ◆ Vertex-Link Assignments — Назначение связей для вершин
- ◆ View Image File — Просмотр файла изображения
- ◆ View List + Icons — Список изображений и пиктограммы
- ◆ View — Вид, система координат видового окна
- ◆ Viewpoint Count — Количество частиц в окнах проекций
- ◆ Viewport Background — Фон в видовом окне
- ◆ Viewport Configuration — Конфигурация видового окна
- ◆ Viewport Controls — Элементы управления видовыми окнами
- ◆ Viewport Count — Количество частиц в видовом окне
- ◆ Viewport Display — Отображение в видовом окне
- ◆ Viewport Label — Заголовок видового окна
- ◆ Viewport — Видовое окно
- ◆ Viewports — Видовые окна
- ◆ Views — Видовые окна
- ◆ Virtual Frame Buffer (VFB) — Виртуальный буфер кадров. Диалоговое окно, в котором программа отображает результат визуализации
- ◆ Visibility — Видимость
- ◆ Visual Style & Appearance — Визуальный стиль и внешний вид
- ◆ Volume Fog — Объемный туман
- ◆ Volume Light Parameters — Параметры объемного освещения
- ◆ Volume Light — Объемная освещенность
- ◆ Volume Properties — Объемные свойства
- ◆ Volume — Объем
- ◆ VRaySun Parameters — Параметры солнечного освещения визуализатора Vray
- ◆ W Angle — Поворот вокруг оси W
- ◆ Walk — Шагом

- ◆ Walk Through — Проход
- ◆ Wall — Стена
- ◆ Water — Вода, водная рябь
- ◆ Weight — Весовой коэффициент
- ◆ Weight Properties — Свойства весов
- ◆ Weight Table — Таблица весов
- ◆ Weight Tool — Инструмент весов
- ◆ Weld Core — Объединить вершины, лежащие на оси
- ◆ Weld Point? — Место замыкания?
- ◆ Weld Seam — Связать швы
- ◆ Weld Threshold — Порог объединения
- ◆ Weld — Объединить
- ◆ Whitepoint — Белая точка
- ◆ Whiteness — Белизна
- ◆ Width Segs — Количество сегментов по ширине
- ◆ Width — Ширина
- ◆ Wind — Ветер
- ◆ Windows — Окна
- ◆ Wire Parameters — Связать параметры
- ◆ Wire Thickness — Толщина линий каркаса
- ◆ Wire — Каркас
- ◆ Wireframe — Каркасная модель
- ◆ Wood — Древесина
- ◆ Workbench — Рабочее место, стенд, верстак
- ◆ Workspace — Рабочее пространство
- ◆ Workspace: Default — Рабочее пространство, устанавливаемое по умолчанию, классическое меню
- ◆ World Parameters — Глобальные параметры
- ◆ World — Мировая система координат
- ◆ WORLD-SPACE MODIFIERS — Глобальные модификаторы
- ◆ Wrist Joint — Запястный сустав
- ◆ Wrist — Запястье
  
- ◆ X Position — Положение по координате X

- ◆ Z Axis — Ось Z
- ◆ Zero All — Сбросить все
- ◆ Zero Twist — Сбросить скручивание
- ◆ Zoom All — Масштабировать все окна
- ◆ Zoom Extents All — Масштабировать все окна до заполнения
- ◆ Zoom Extents Selected — Масштабировать выделенные объекты до заполнения активного окна
- ◆ Zoom Extents Views — Масштабировать окно до заполнения
- ◆ Zoom Extents — Масштабировать активное окно до заполнения
- ◆ Zoom Region — Масштабировать область
- ◆ Zoom Values — Масштабировать значения
- ◆ Zoom — Масштабирование